http://www.hobbypress.es/DREAMCAST

Revista Oficial Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 5 - 975 ptas - 5'86 €



Juegos On-line

Todo listo para la gran revolución de Dreamcast

Guías y trucos

Rayman 2
Shadow Man

Tokyo Game Show

Sega nos desveló sus próximos bombazos

JUEGO COMPLETO ¡GRATIS!

Llegan las mejores aventuras de acción

Tomb Raider IV
Soul Reaver
Resident Evil 2

V-RALLY 2

¡¡Esto sí que es potencia!!

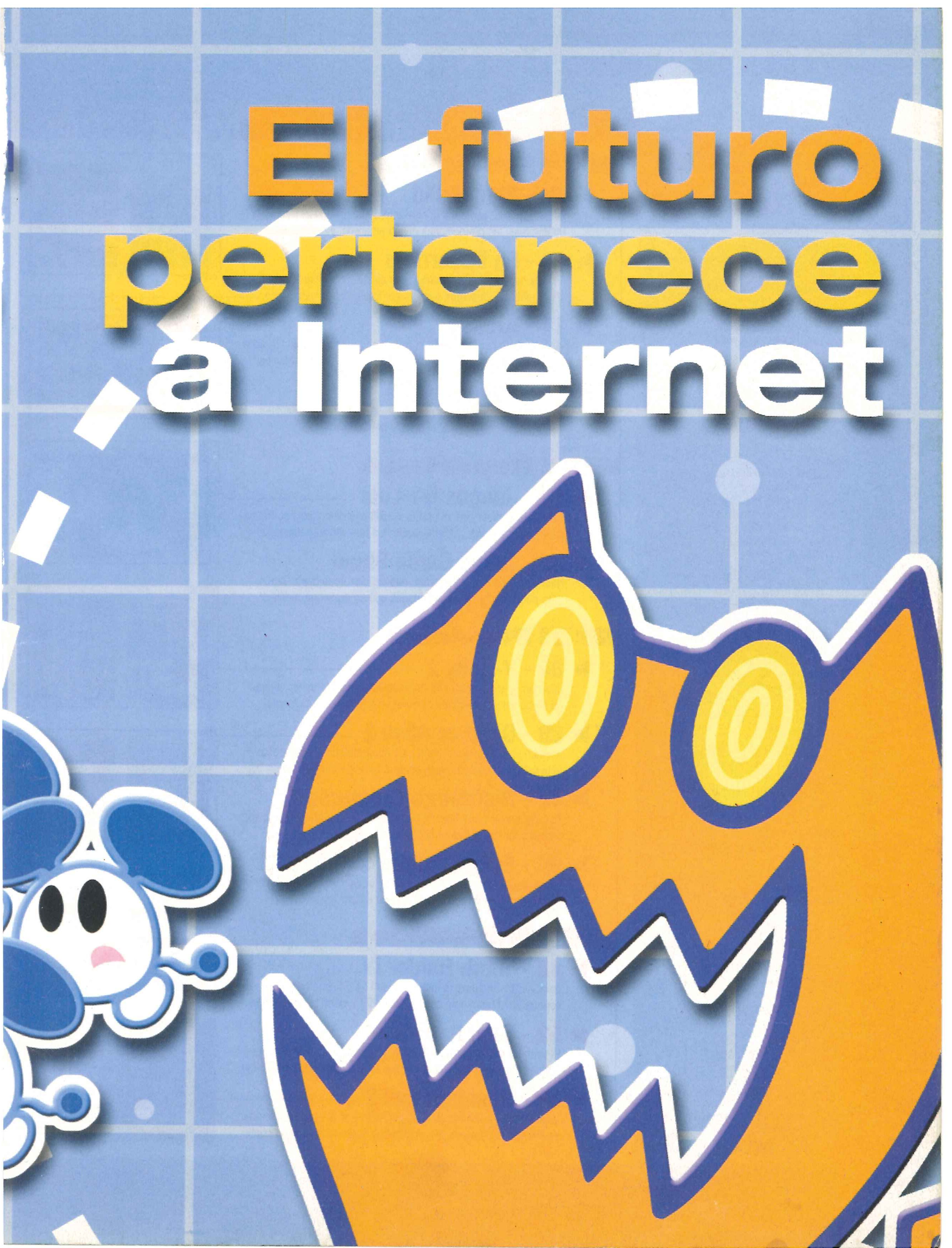
DREAMON VOL.8: INCLUYE DOS ALUCINANTES DEMOS JUGABLES DE SOUL REAVER Y RAYMAN 2

UN JUEGO COMPLETO DE REGALO SEGA SWIRL ADICCIÓN A TOPE PARA 4 JUGADORES

8 424094 810048 00005



Internet, la red de redes, se ha convertido ya en una herramienta instalada de lleno en nuestras vidas. Todo el mundo coincide en que su importancia va a ser cada vez más grande, y el fenómeno de los videojuegos no puede mantenerse al margen de esta tendencia. Sin embargo, aquí no valen promesas ni imprecisiones. En un sector que progresa tan rápido como el nuestro, la gente vive del presente, y en lo que a consolas se refiere, el presente se llama Dreamcast. Ahora, con la llegada de «ChuChu Rocket!», el primer juego con el que podremos disputar partidas on-line contra gente de otros países, la máquina de Sega se pone a la vanguardia tecnológica. Detrás suyo van a venir títulos como los que os avanzamos en este número de la revista, con lo que la consola blanca nos va a transportar a un terreno de la jugabilidad que hasta ahora no había sido pisado por ninguna otra. Si queréis ver el futuro de cerca, ya sabéis dónde ir.


El futuro pertenece a Internet

Staff

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
Francisco Javier Mariscal y Oscar Lera
Colaboradores: Daniel Turienzo y Enrique Gilsanz
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Nacho García y Valentín Sánchez
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero:
Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: Maria Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta 28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián
C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN:
C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta 28020 Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI
Depósito Legal: M-41509-1999



Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Sumario

Número 5 - Mayo 2000















Este mes, en nuestro GD-Rom:

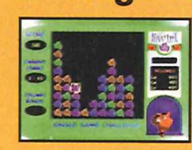
Dreamon™
Volume 8

Presented by SEGA™

©Sega Europe Ltd. 1999,2000

Juego Completo:

Sega Swirl



Aquí tienes un magnifico regalo en forma de puzzle. Se trata de combinar espirales de Dreamcast del mismo color. Adicción a tope y máxima diversión para cuatro jugadores. Y lo mejor de todo ¡es que es gratis!

Demos Jugables:

Soul Reaver



Una mapa sólo para tus alas, en el que debes encontrar una antorcha apagada y encenderla en un único sitio posible. Descubre luego una estatua, y haz la ofrenda del fuego para poder terminar con éxito.

Rayman 2



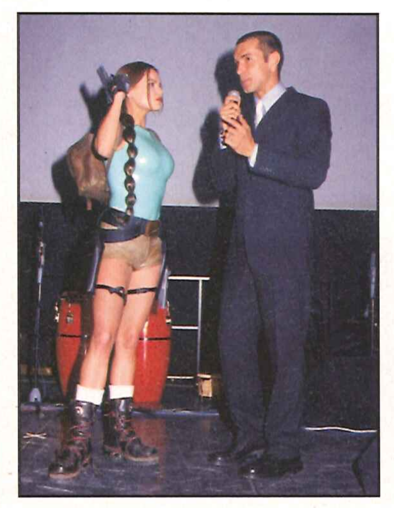
Hace un par de números ya disfrutaste con una fase del juego. Ahora toca el turno de repetir experiencia con otro nivel nuevo, en el que derrotar a un pirata lanza-bombas con muy mala uva no te va a resultar tarea fácil.

Vídeos:

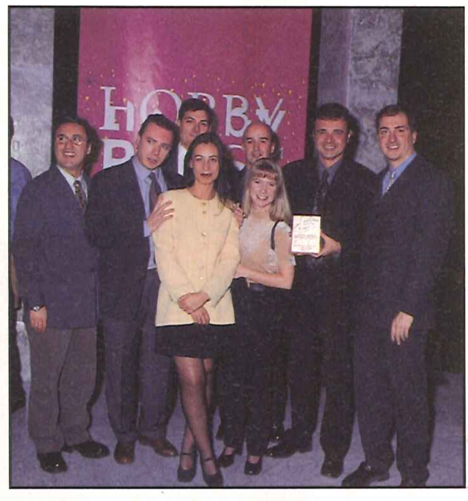
- Gigawing
- Hidden & Dangerous
- V-Rally 2: Expert Edition
- Wetrix+
- Jojo's Bizarre Adventure

Premios Hobby Press a los MEJORES DEL 99

Dreamcast recibió el premio al hardware más innovador



A Jesús Vázquez, el presentador del acto, se le coló en el escenario una "espontánea". ¿Os suena de algo esta muchacha? ¡Hay que ver lo que gana Larita Croft vista al natural!



Los equipos de Sega España y la Revista Oficial Dreamcast posan para la posteridad con el premio otorgado a nuestra consola. Después vinieron la música, los canapés, las bebidas... Al día siguiente, las caras ya no eran las mismas.

El Círculo de Bellas Artes de Madrid fue el lugar que Hobby Press escogió para entregar sus premios anuales a las empresas que más han destacado en el sector del videojuego y la informática.

La cita fue el pasado 16 de Marzo, y tuvo a Jesús Vázquez como presentador estelar. Como cada año, el acto nos dio la oportunidad de pasar una agradable velada en compañía de un montón de gente guapa y simpática. Entre ellos, por supuesto, nuestros amigos de Sega, que llevaron el premio concedido a Dreamcast como hardware más innovador del 99. Desde estas páginas, aprovechamos para enviarles nuestra más sincera enhorabuena.

Capcom inventa el rol bimensual

«Emblem of Eru», ¿juego o culebrón?



Después de saber que Yu Suzuki piensa hacer de «Shenmue» una saga con varias entregas temporales, ahora Capcom ha anunciado el lanzamiento en Japón de un RPG bimensual bajo el título genérico de «Emblem of Eru». La idea es que se reparta en 24 capítulos, aunque cada entrega del juego incluirá varios de ellos. El primero ya tiene nombre: se llamará «El Dorado Gate», y contendrá siete de los episodios, que además podrán ser jugados en diferente orden.

El diseño de los personajes corre a cargo de Yoshitaka Amano, que trabajó en la serie «Final Fantasy», y el de los escenarios corresponde a Flagship, un grupo que cuenta en su currículum con juegos como «Dino Crisis».

«El Dorado Gate» estará disponible en Japón el próximo verano, así que esperamos que la idea cuaje y lo veamos pronto en nuestras consolas PAL.



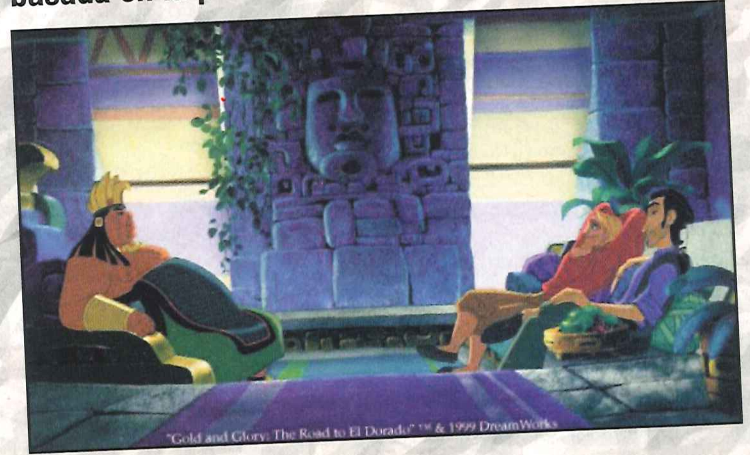
Grabando en colores

Sega of Japan pinta la Visual Memory

Estas monadas que aparecen en la foto son los nuevos modelos de Visual Memory que Sega ha lanzado en Japón. Las diferencias con el modelo original de color blanco saltan a la vista: ahora los usuarios japoneses pueden guardar las partidas de su juego favorito en una Visual Memory roja, verde, azul o negra. ¿Qué color preferís vosotros?

Ubi Soft sale en busca de El Dorado

Su nuevo proyecto es una aventura que va a estar basada en la próxima película de DreamWorks

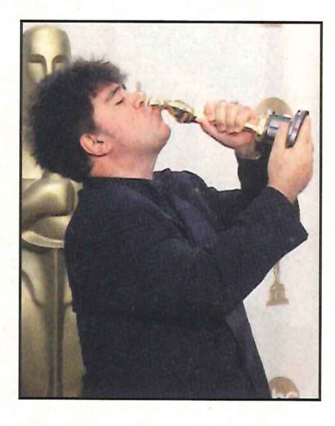

"Gold and Glory: The Road to El Dorado" ™ & 1999 DreamWorks

Ubi Soft sigue siendo una fuente inagotable de nuevos proyectos. El último del que nos hemos enterado va a ser un juego basado en "The Road to El Dorado", la próxima aventura de dibujos animados que producirá DreamWorks, la compañía en la que participa Steven Spielberg.

Para la ocasión, Ubi va a trabajar conjuntamente con Light and Shadow Production (LSP), y la idea es que el juego llegue a las Dreamcast europeas a finales del 2.000, coincidiendo con el estreno de la película en nuestros cines.

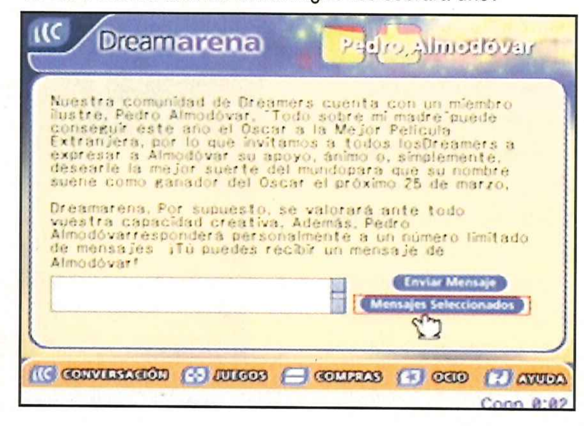
Dreamarena se volcó con Almodóvar

Los usuarios de Dreamcast pudieron mandarle sus mensajes de apoyo antes de la ceremonia de los Oscar



Los visitantes de Dreamarena pudimos vivir el Oscar de "Todo sobre mi madre" de una manera diferente. Días antes de la entrega de los premios, Sega nos dio la opción de enviarle a Almodóvar nuestros mensajes de ánimo. El director manchego se comprometió incluso a responder a algunos de ellos personalmente, en señal de agradecimiento.

Por otra parte, dentro del capítulo de promociones, se llevó a cabo en Dreamarena un concurso de «Tomb Raider: the Last Revelation», que premió a los que consiguieron resolver una serie de puzzles diarios con un espectacular modelo 3D de Lara Croft a tamaño natural. ¿No les sobrará uno?





EEUU

- Sega ha anunciado la creación en Estados Unidos de **SEGA.COM**, una nueva compañía orientada a potenciar el juego on-line. Este nacimiento viene acompañado de una oferta espectacular: en el corazón de Sega.com va a estar **SEGANET** como proveedor de servicios, y todos los usuarios que paguen los 21.95 $ (menos de 4.000 ptas.) de cuota mensual recibirán una Dreamcast y un teclado gratis. A los que ya tengan la consola, se les dará un cheque por su valor.

GANADOR

El televisor que sorteamos en el primer número ya tiene dueño

El ganador del televisor Sony de 14 pulgadas que sorteamos por participar en la encuesta que os planteábamos en el primer número de la revista ha sido Santiago Romero Domínguez (Sevilla). ¡Enhorabuena chaval! Ahora sí que vas a poder disfrutar a tope de tus juegos de Dreamcast y navegar por Internet con una calidad de imagen superior.

De paseo por AKIHABARA

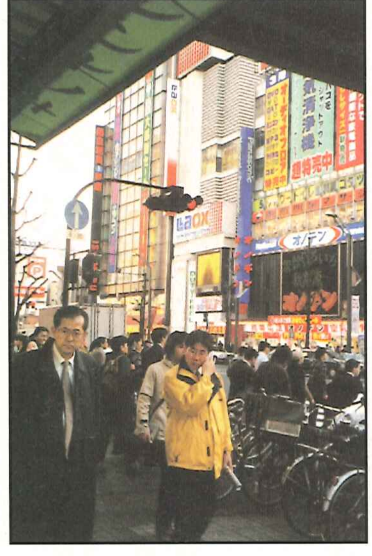
Estuvimos en el barrio de la electrónica de Tokio

El distrito de Akihabara, en Tokio, es algo así como la meca de los videojuegos, un lugar de peregrinación que tuvimos el privilegio de visitar durante nuestra estancia allí para cubrir el Tokyo Game Show 2000.

Por si no lo sabéis, se trata del barrio en el que se concentran todas las tiendas de electrónica de la capital nipona, un enjambre de calles llenas de escaparates y luces de neón con todas las novedades disponibles.

Como os podéis imaginar, entrar allí es como aterrizar en otro planeta, y no sólo por la cantidad de tiendas dedicadas a nuestro hobby favorito, sino también porque sorprende ver a ejecutivos vestidos con traje y corbata comprándose un juego, o divirtiéndose en los salones recreativos después de salir del trabajo.

¿Qué hace un españolito en medio de todo aquéllo? Pues disfrutarlo y soñar con que algún día toda esa locura llegue a nuestro país.



Una vista de las calles de Akihabara. Todo el barrio está repleto de tiendas de electrónica y videojuegos como las que se ven al fondo.



Nada más salir de la estación de metro, nos dimos de bruces con este enorme anuncio del «Code Veronica». ¡Menuda gozada!



«Brave Firefighters» es un arcade de Sega que nos pone en el papel de bomberos listos para apagar fuegos con mangueras y todo.



Estas personas están jugando a «Derby Owners Club», un simulador de carreras de caballos. Primero se trata de comprar un caballo, alimentarlo y entrenarlo en cada monitor individual. Después, las carreras aparecen en la pantalla que se ve al fondo.



Éste es el divertido aspecto que tiene el mueble de «Samba de Amigo». Durante el Tokyo Game Show pudimos jugar a la versión de Dreamcast, con las maracas como periférico.



Un duelo en red a «Virtual On: Oratorio Tangram». La versión para Dreamcast de esta recreativa es uno de los primeros juegos on-line que han aparecido en Japón.



La fachada del "Sega Freaks", un edificio de varias plantas dedicadas por completo a las máquinas recreativas de Sega. Aquí dentro nos pasamos varias horas alucinando.

Shenmue

Desde Japón llega una noticia curiosa: Sega ha tenido que poner un aviso en la web oficial de **«SHENMUE»** para que la gente deje de llamar a los números de teléfono que aparecen en el juego. Parece que sus propietarios reales estaban hartos...





SONIC MARCA ESTILO

El Sonic Team acaba de abrir una tienda de ropa en Japón

La fama de Sonic en Japón está llegando a extremos inimaginables. Hasta ahora era posible divertirse con los juegos del erizo o, por ejemplo, comprar figuras suyas.

Esta vez, sin embargo, la cosa va más lejos, porque Sega ha abierto una tienda que está dedicada por entero a nuestro plataformero personaje. Allí, sus fans se pueden comprar camisetas, pantalones y ropa de todo tipo con la imagen de Sonic como motivo principal, y también llevarse a casa otros artículos como monopatines, mochilas, etc.

Una vez más, como casi siempre que llegan noticias de aquella tierra prometida, la envidia se apodera de nosotros.

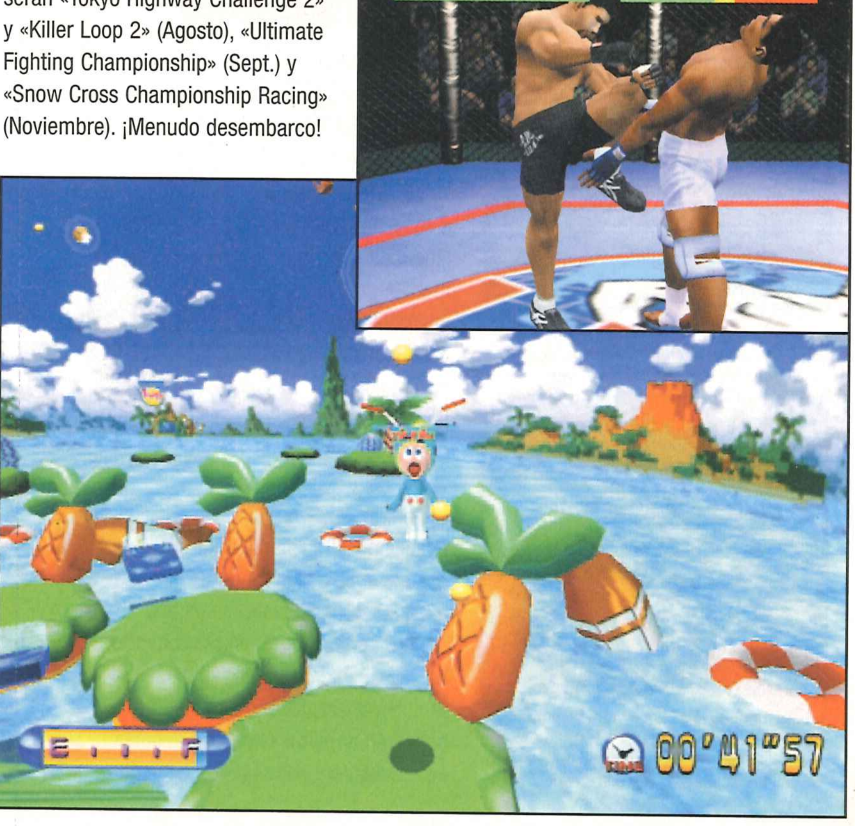
SEGA traerá los juegos de CRAVE

«Tony Hawk´s Skateboarding» y «Super Magnetic Neo», los primeros

Sega ha anunciado que se va a encargar de la distribución en España de los próximos títulos firmados por Crave Entertainment.

El acuerdo dará sus frutos muy pronto, porque ya en Junio llegarán «Tony Hawk´s Skateboarding», un juego que hará las delicias de los aficionados al monopatín, y «Super Magnetic Neo», un alegre y colorido plataformas japonés que ha sido programado por Genki. Otros títulos que vendrán en los próximos meses serán «Tokyo Highway Challenge 2» y «Killer Loop 2» (Agosto), «Ultimate Fighting Championship» (Sept.) y «Snow Cross Championship Racing» (Noviembre). ¡Menudo desembarco!





Asistimos en Londres a la pr

Pistoleros zoológ

No todo son carreras en el reino de Bizarre. Los creadores de «Metropolis Street Racer» tienen también a punto «Fur Fighters», y Acclaim nos llevó a conocerlo. ¿Listos para la acción, reclutas?

El pasado 23 de Marzo hicimos las maletas y nos dispusimos a volar hasta un pueblecito en los alrededores de Londres. ¿Objetivo? Visitar a los chicos de Bizarre Creations para comprobar "in situ" cómo marcha el desarrollo de «Fur Fighters». Por lo que pudimos ver, y aunque Acclaim tiene previsto lanzarlo en Junio, al juego le queda ya muy poco para estar acabado, así que el avance que os damos ahora os servirá para haceros una idea bastante aproximada de lo que nos vamos a encontrar en breve.

De entrada, podéis ir borrando de vuestra mente la idea de que éste va a ser un juego para niños. Que no os engañe el aspecto tan "mono" que tienen sus protagonistas, porque estos animalitos son mucho más fieros de lo que parecen. Lo que nos van a traer es una mezcla de acción y estrategia donde el atronador sonido de los disparos sólo dejará descansar nuestros oídos cuando nos

Disparos y estrategia dentro del mundo animal



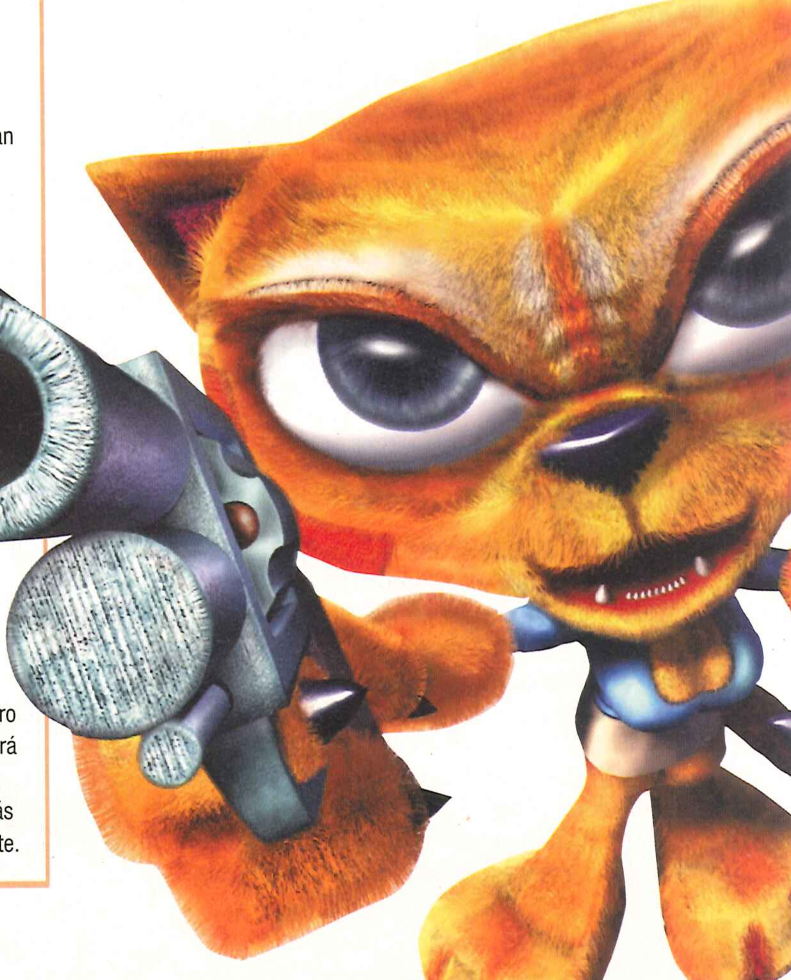
Durante la presentación pudimos comprobar que los enemigos van a ser muy duros de pelar. Por suerte, el control nos otorgará una gran facilidad de movimientos para evitarlos.



La otra cara de la acción serán los puzzles. En todas las fases del juego encontraremos obstáculos de este tipo, que nos obligarán a utilizar la inteligencia para resolverlos.

Los animales de «Fur Fighters» van a traernos una mezcla de acción y estrategia de lo más entretenido. Durante su desarrollo, vamos a enfrentarnos a tiro limpio con un montón de rivales, mientras nos movemos por escenarios en tres dimensiones. Por lo que pudimos ver, el control nos va a permitir apuntar en todas las direcciones al mismo tiempo que nos movemos, algo fundamental dada la abundancia de enemigos.

Pero no todo serán disparos dentro de «Fur Fighters». En cada fase habrá también diferentes puzzles que nos obligarán a utilizar la cabeza además del gatillo para poder seguir adelante.



esentación de «Fur Fighters»



toque resolver algunos de los puzzles a los que nos tendremos que enfrentar para poder llegar al final de cada fase.

Como os decíamos, el estilo de dibujo animado que tienen sus gráficos no va a ser obstáculo para que en «Fur Fighters» aparezca una carga de violencia importante. En un momento dado, uno de los programadores que nos enseñaba el juego le voló la cabeza a un enemigo y comenzó a hacerla rodar por el suelo como un balón, demostrando así que el talante del juego va a estar más en la línea salvaje de "South Park" que en la cursi de "Bambi".

Otro de los aspectos que más nos llamó la atención fueron las divertidísimas partidas a cuatro que pudimos disputar durante la presentación. Varios de estos duelos nos convencieron del potencial de diversión que encierra el juego de Bizarre, así que afinad vuestra puntería, porque muy pronto os hará falta.



Aunque no lo parezca, los soldados que aparecen en esta foto son los creadores del juego, disfrazados así para la presentación. En Bizarre son expertos en programar simuladores de carreras, así que ésta es una nueva experiencia para ellos.

El batallón de Bizarre, entrenado para divertir

Que Bizarre programe un juego de acción y disparos como «Fur Fighters» es noticia, porque hasta ahora la compañía inglesa era más conocida por sus simuladores de coches. Sin embargo, los programadores nos dijeron que éste era un juego que les apetecía hacer, y que no les da ningún miedo tener que enfrentarse a un estilo tan diferente al que dominan.

Desde luego, a la vista del resultado, parece que el experimento va a tener éxito, porque lo que «Fur Fighters» nos dejó entrever era muy prometedor.

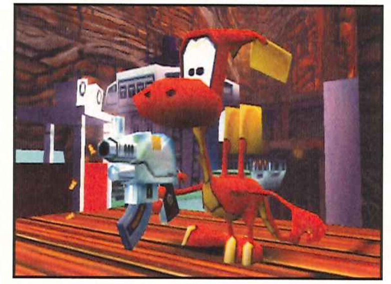
Seis protagonistas con alma de mercenario



Roofus: Este perro es el más veterano del grupo. No hay nadie que cave agujeros mejor que él.



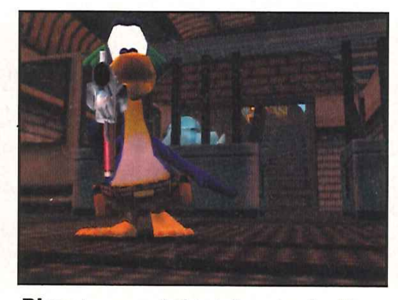
Chang: Un panda japonés experto en estrategia. Posee una habilidad especial para colarse por cualquier recoveco.



Tweak: Aunque sea algo miedoso, este dragón destaca por su dominio de las armas y su capacidad para planear.



Bungalow: Quizá la inteligencia no sea su punto fuerte, pero los saltos que da este canguro le hacen imprescindible.



Rico: La especialidad de este pingüino son las fases acuáticas. Es un excelente nadador, pero con exceso de confianza.



Juliette: Como todos los gatos, cuenta con una agilidad superior para trepar. Su mayor defecto es un egoísmo excesivo.

Las partidas multijugador más salvajes

Una de las grandes revelaciones llegó cuando probamos las partidas para cuatro jugadores simultáneos. Estos divertidísimos duelos de todos contra todos nos parecieron de lo mejor que hemos visto en el género hasta ahora para Dreamcast.



En «Fur Fighters» también podremos luchar cuerpo a cuerpo contra otro amigo.

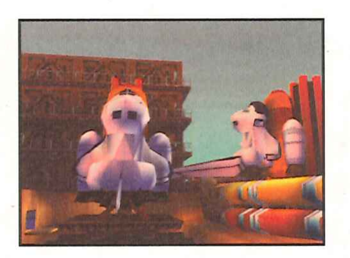
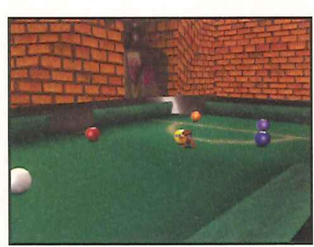


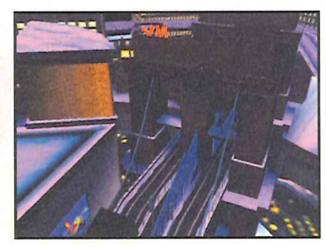
En el modo "Deathmatch" tendremos que pelear duramente para sobrevivir.



¿Os imagináis las juergas que se van a montar en casa con estos enfrentamientos?



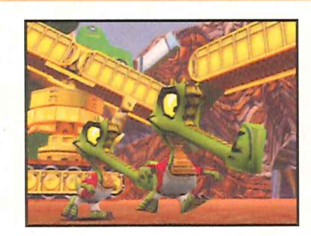



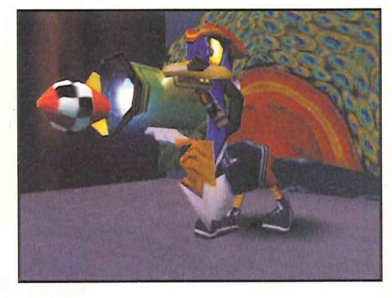


Campos de batalla virtuales

Cada fase del juego responderá a una temática diferente. Así, visitaremos escenarios situados en el espacio, decorados campestres, localizaciones urbanas, habitaciones dentro de una casa, etc.

Lo que va a ser común a todos ellos es el diseño 3D y la gran extensión de los mapeados. Y eso sí, tendremos que superar tres niveles y derrotar a un jefe final de fase antes de poder cantar victoria.



Los enemigos acechan

Las batallas de «Fur Fighters» nos enfrentarán a una multitud de enemigos distintos. Obviamente, todos serán animales (perros, armadillos, pavos reales, cocodrilos...), pero tendrán diferentes rutinas de ataque según la especie a la que pertenezcan.

Nuestros personajes podrán utilizar un extenso arsenal de armas para acabar con ellos, e incluso será posible hacer un golpe especial si se nos agota la munición. Además, tendremos la opción de cambiar de protagonista en medio de cada fase, con lo que los combates tendrán un desarrollo de lo más variado.



Una presentación con ambiente militar






Si todos los militares tuvieran un aspecto tan sanote como el de estas muchachas, seguro que subiría el número de jóvenes que se apunta a hacer la mili.

Bizarre y Acclaim, que será la compañía que distribuya «Fur Fighters», nos hicieron pasar un día muy entretenido. La presentación del juego estuvo ambientada por cuatro estupendas reclutas, ante las que nos rendimos sin presentar batalla, y tuvimos también la visita de Roofus, uno de los personajes que intervienen en la aventura. Y como además el juego nos pareció muy prometedor, el viaje resultó todo un éxito.

Naomi ya siente el poder de la fuerza



El mueble de «Star Wars Racer» tiene un diseño espectacular. Si no fuera porque los ojos rasgados les delatan, cualquiera de estos jugones japoneses podría pasar por el mismísimo Anakin Skywalker.

Así es la versión arcade de «Star Wars Racer»

La reciente feria AOU 2000 (Arcade Operator´s Union) que se celebró en Japón fue el escenario que Sega eligió para mostrar al mundo lo veloz que puede llegar a ser su recreativa más galáctica: «Star Wars Racer». Y antes de nada conviene hacer una aclaración para evitar malentendidos: este juego ha sido programado por Sega para su placa Naomi, y no tiene nada que ver con las carreras de podracers que Lucas Arts nos va a traer a Dreamcast dentro de muy poco.

Como no podía ser de otra forma, el mueble del arcade es una espectacular reproducción de la carcasa del vehículo de Anakin Skywalker. Y para que la inmersión en el universo de "La Guerra de las Galaxias" sea total, el control es similar al que vimos en la película.

El aspecto gráfico recuerda al de los juegos de Lucas, pero los cuatro circuitos que incluye la recreativa han sido totalmente rediseñados para recubrirlos de texturas con mejor resolución.

Por supuesto, la niebla o los molestos parpadeos de los fondos no aparecen en ningún momento, porque «Star Wars Racer» no sufre ningún problema a la hora de generar los decorados. Además, el juego mantiene de principio a fin una espléndida velocidad de paso de imágenes a 60fps. Con eso se logra que la acción se desarrolle con una suavidad pasmosa, aunque habrá que hacer gala de unos reflejos de Jedi para ganar.

Sega ya tiene el juego casi listo para su estreno en los salones recreativos de todo el mundo, así que muy pronto vamos a poder demostrar en el más cercano a nuestra casa que somos los pilotos más rápidos de la galaxia.



Sólo queda un segundo para la carrera. La galaxia entera está pendiente de nosotros.



El juego seguirá la estética de la película, incluso en los pilotos de los "podracer".



El detallado diseño de los escenarios, unido a la suavidad en el paso de las imágenes, van a hacer las delicias de todos los fans de "La Guerra de las Galaxias".











Más zombies que vienen a merendar

Los japoneses disfrutan en compañía de los muertos vivientes de «Carrier»

«Carrier» es la nueva aventura de terror (o "survival horror", según llaman al género en inglés) que ha llegado a las Dreamcast japonesas. Y apuntad bien el nombre, porque aunque pueda parecer un clon más de la serie «Resident Evil», parece que este juego de Jaleco tiene muchos sustos de calidad guardados en su interior.

Los protagonistas de la acción son un chico y una chica (Jack y Jessifer, para más señas), y sus peripecias comienzan en un portaaviones nuclear perdido en mitad del océano, que se ve afectado por un "leve" problemilla: toda la tripulación se ha convertido en zombie.

La principal novedad que ofrece este título consiste en un sistema de juego bautizado como "Multicast", que sirve para simular el paso del tiempo real, con cambios de luz según sea de día o de noche. Es algo parecido a lo que ya han visto por allí en «Shenmue», pero más modesto.

Otro de los puntos a tener en cuenta es que nuestro personaje dispone de un Bio Scanner que cambia a visión en primera persona y permite explorar las habitaciones en busca de fiambres. Asimismo, también es posible utilizar otras armas que tienen punto de mira automático, con las cuales resulta difícil fallar un solo disparo.

Gráficamente, «Carrier» no tiene desperdicio. Todos los personajes están modelados con cientos de polígonos, y la aventura corre siempre a máxima resolución. La cámara no permanece fija en las habitaciones, y los escenarios, pese a que pueden parecer pre-renderizados por su gran calidad, se generan siempre en tiempo real.

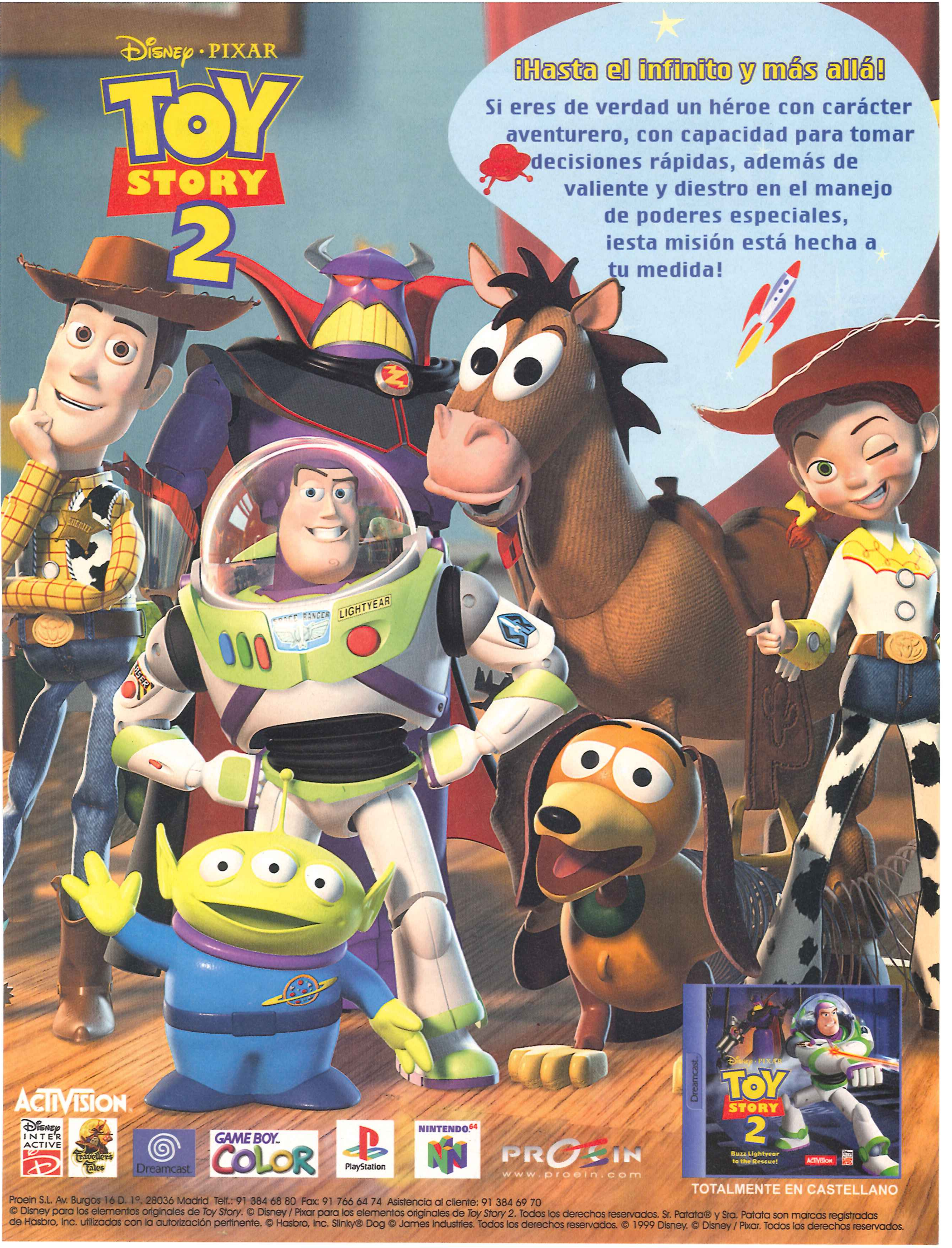
El juego está recibiendo muy buenas críticas en Japón, así que ahora sólo queda esperar a que alguna compañía se anima a traerlo a Europa. Se iban a enterar estos malditos monstruos de cómo las gastamos por aquí...



Cada vez que vamos a disparar a un enemigo, aparece una señal que nos permite apuntar automáticamente. Es un sistema más sencillo que el de «Resident Evil», y le da más agilidad al desarrollo de la acción.



Jack Ingless es el personaje con el que avanzamos al principio del juego, y más adelante pasamos a controlar a Jessifer, la chica. Aunque los protagonistas cambien, los enemigos no dejan de amenazarnos.


DISNEY · PIXAR
TOY STORY 2
¡Hasta el infinito y más allá!
Si eres de verdad un héroe con carácter aventurero, con capacidad para tomar decisiones rápidas, además de valiente y diestro en el manejo de poderes especiales, ¡esta misión está hecha a tu medida!
SHERIFF
SPACE RANGER
LIGHTYEAR
ACTIVISION
Disney INTERACTIVE
Traveller's Tales
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PlayStation
NINTENDO 64
PROEIN
www.proein.com
Dreamcast
DISNEY · PIXAR
TOY STORY 2
Buzz Lightyear to the Rescue!
ACTIVISION
TOTALMENTE EN CASTELLANO
Proein S.L. Av. Burgos 16 D. 1º. 28036 Madrid Telf.: 91 384 68 80 Fax: 91 766 64 74 Asistencia al cliente: 91 384 69 70
© Disney para los elementos originales de Toy Story. © Disney / Pixar para los elementos originales de Toy Story 2. Todos los derechos reservados. Sr. Patata® y Sra. Patata son marcas registradas de Hasbro, Inc. utilizadas con la autorización pertinente. © Hasbro, Inc. Slinky® Dog © James Industries. Todos los derechos reservados. © 1999 Disney. © Disney / Pixar. Todos los derechos reservados.

LLEGA LA DIVERSIÓ

Londres

Nueva York

Madrid

Los Ángeles

Dreamcast está a punto de hacer historia. Con la llegada de «ChuChu Rocket!», el primer título al que se podrá jugar en red a través de Internet, vamos a entrar en contacto con millones de jugadores sin necesidad de salir de nuestra habitación. ¡Prepárate, porque comienza una nueva era para las consolas!

ON SIN FRONTERAS



Al sueño de jugar en red con nuestra Dreamcast le quedan muy pocos días para convertirse en realidad. Gracias al lanzamiento en España de «ChuChu Rocket!» a mediados de Mayo, Sega por fin va a ponernos en contacto con la gran comunidad mundial de usuarios de Dreamcast, apuntándose así un tanto que por el momento queda fuera del alcance de cualquier otra consola.

Al otro lado de nuestra línea telefónica nos esperan varios millones de personas que están deseando ponerse en contacto con nosotros vía Internet, o si lo miramos desde otro punto de vista, un montón de rivales a los que vamos a tener que superar para demostrarles que somos los mejores jugadores del planeta.

El puzzle del Sonic Team tendrá el honor de ser el juego que inaugure las partidas on-line, pero su llegada le abrirá las puertas a otros títulos que van a seguir multiplicando las posibilidades jugables de nuestra consola a lo largo del año. Además, muchos de ellos van a ser conversiones directas de juegos de PC, con lo que la ventaja va a ser doble: nos aprovecharemos de la mayor experiencia de esta plataforma en las partidas por Internet, y no tendremos que gastarnos grandes sumas de dinero en tarjetas aceleradoras, ampliaciones de memoria, etc.

Sega, por ejemplo, también tiene previsto lanzar a lo largo del 2000 «Black & White» y «Phantasy Star Online», y otras compañías también están desarrollando sus propios proyectos. Gracias a ello, en los próximos meses podremos jugar desde nuestra habitación, y en tiempo real, con gente de Japón, Estados Unidos, Inglaterra o cualquier otro lugar donde exista alguien que tenga una Dreamcast conectada a la red y ganas de pasárselo en grande.

Por eso, éste es un reportaje que se asoma a una nueva época: la que marcarán los primeros juegos on-line para una consola de videojuegos. Y recordad bien su nombre: se llama Dreamcast. No aceptéis imitaciones.

CHUCHU ROCKET!

EL PUZZLE QUE CAMBIARÁ EL MUNDO

Personajes que parecen los dibujos de un niño pequeño y un concepto de juego de lo más simple. No hace falta más para alcanzar el éxito.







Las partidas tendrán un desarrollo frenético, sobre todo cuando salga esta ruleta e inunde la pantalla de ratones... o de gatos dispuestos a devorarlos. Apenas una hora de juego en la redacción bastó para crear una juerga total.

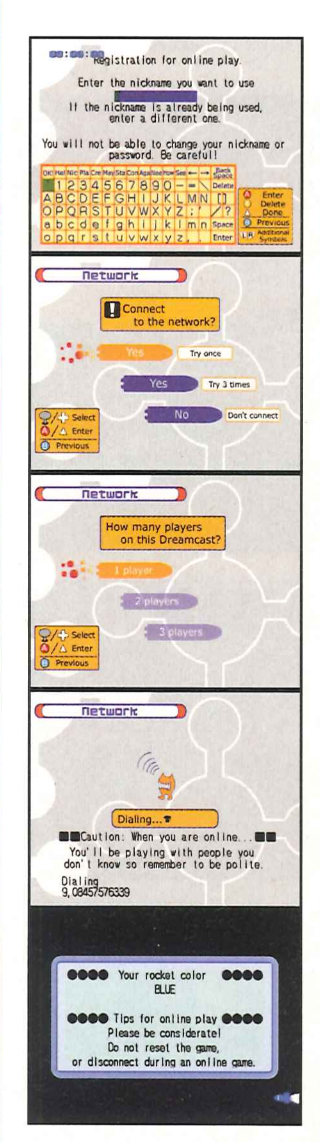
LA HISTORIA DE LAS CONSOLAS VA A TENER UN ANTES Y UN DESPUÉS DE LA LLEGADA DEL JUEGO DEL SONIC TEAM, EL PRIMERO QUE VA INCLUIR LA OPCIÓN PARA JUGAR PARTIDAS POR INTERNET







Así dará comienzo el juego en red

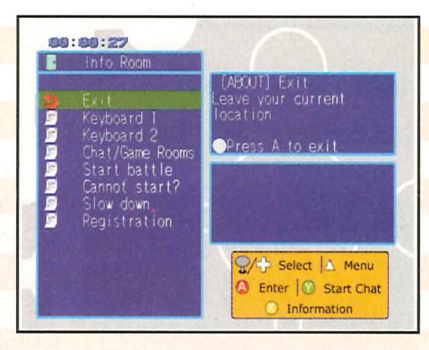


Las pantallas que podéis ver aquí arriba pertenecen a los menús de acceso a las partidas on-line de «ChuChu Rocket!». Aunque los textos aparezcan en inglés, la versión del juego que salga en España traerá los textos en castellano, para que el proceso resulte más fácil.

Un dato importante que os interesará conocer es que el precio de la conexión a la red durante el tiempo que estemos jugando por Internet seguirá siendo el mismo de una llamada local.



Charlando con nuestros rivales



Entre las diversas opciones de juego va a estar la posibilidad de crear una sala de chat en la que podremos mantener un diálogo con las personas con las que vayamos a jugar. ¡Así podremos hacer amigos a través del juego!





El modo individual garantizará muchas horas de diversión. Tendremos que ir resolviendo diferentes niveles con un número de movimientos limitados (arriba). También habrá una opción para diseñar nuestros propios escenarios (derecha).



¿Os imagináis lo que puede significar el ver esta pantalla, sabiendo que nuestros rivales están en países diferentes al nuestro?



Las primeras partidas on-line en tiempo real que se puedan disputar desde una consola van a estar protagonizadas por unos simpáticos ratones que, dentro de unos años, figurarán en las historias de los videojuegos junto a otros títulos pioneros como «Pong» o «Pacman».

La característica que unirá a «ChuChu Rocket!» con estos otros clásicos va a ser el proporcionar una jugabilidad altísima a partir de unos gráficos que quizá no resulten demasiado llamativos para lo que es normal hoy en día.

Sin embargo, la importancia de este puzzle es innegable, porque va a conseguir algo que ningún otro había logrado hasta ahora, y precisamente por eso todavía tiene más mérito que su mecánica sea tan simple. Para que os hagáis una idea, las partidas multijugador, que son las que se van a poder jugar a través de Internet, consistirán en dirigir con flechas hasta nuestro cohete al mayor número de ratones posible, tratando siempre de evitar que se los zampen los gatos que aparecen en pantalla de vez en cuando.

¿Verdad que no parece nada del otro mundo? Pues es más o menos lo mismo que se nos pasó por la cabeza cuando nos dijeron que habían inventado un juego en el que teníamos que encajar los ladrillos que bajaban por la pantalla. Y si con el tiempo el «Tetris» nos mantuvo pegados al mando durante más horas que muchos otros juegos, tenéis que creernos si os decimos que las partidas de «ChuChu Rocket!» son las más frenéticas, divertidas y adictivas que hemos probado desde hace tiempo. Los usuarios japoneses no tardaron mucho en descubrirlo, porque este título se situó en lo más alto de las listas de ventas niponas a los pocos días de salir a la venta.

El juego estará disponible en la segunda mitad de Mayo, y Sega ya tiene casi a punto los servidores que nos permitan competir en la red. Dado que éste va a ser el primer título de estas características, «ChuChu Rocket!» sólo nos permitirá enfrentarnos a rivales europeos. Lógicamente, los próximos proyectos que vayan apareciendo de aquí en adelante sí que van a estar abiertos para que nos enfrentemos a gente de cualquier parte del mundo. A partir de ahora, los videojuegos ya no volverán a ser como antes.

Los dioses deben estar locos

Despertar temor y adoración entre nuestros fieles, usar magias, combatir contra otras divinidades... ¿qué más se le puede pedir a un videojuego?

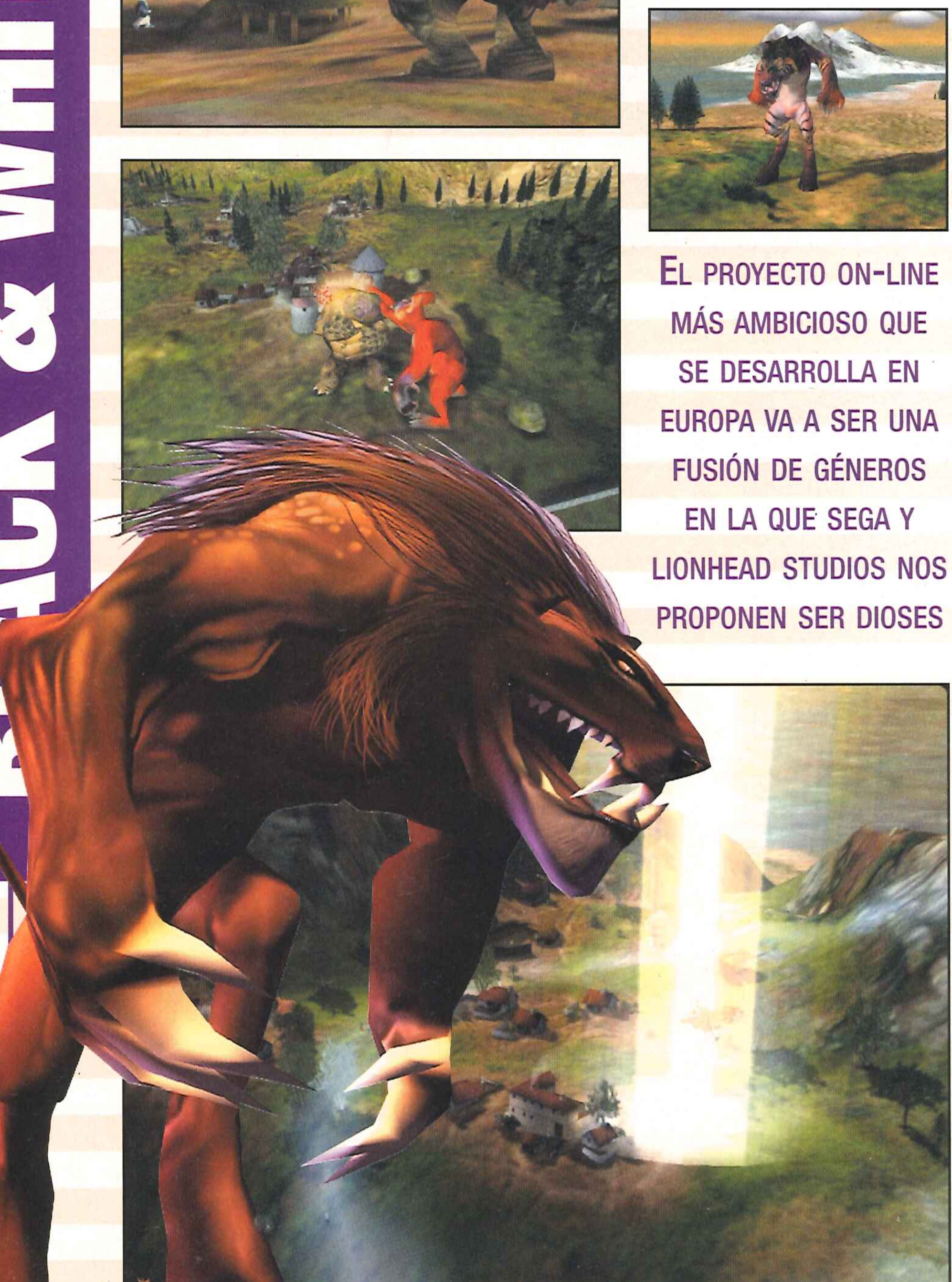
BLACK & WHITE



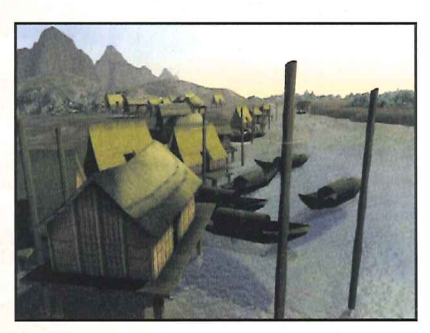


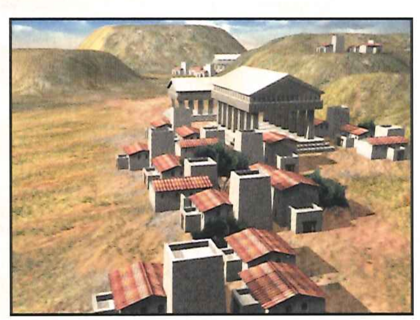


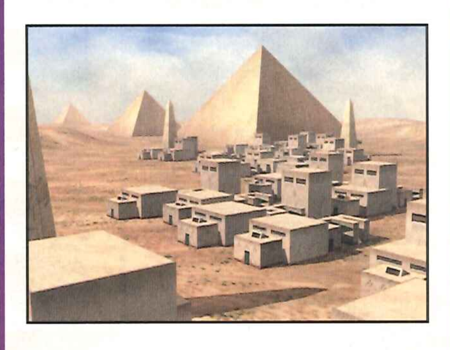
El proyecto on-line más ambicioso que se desarrolla en Europa va a ser una fusión de géneros en la que Sega y Lionhead Studios nos proponen ser dioses



La batalla por dominar el Edén

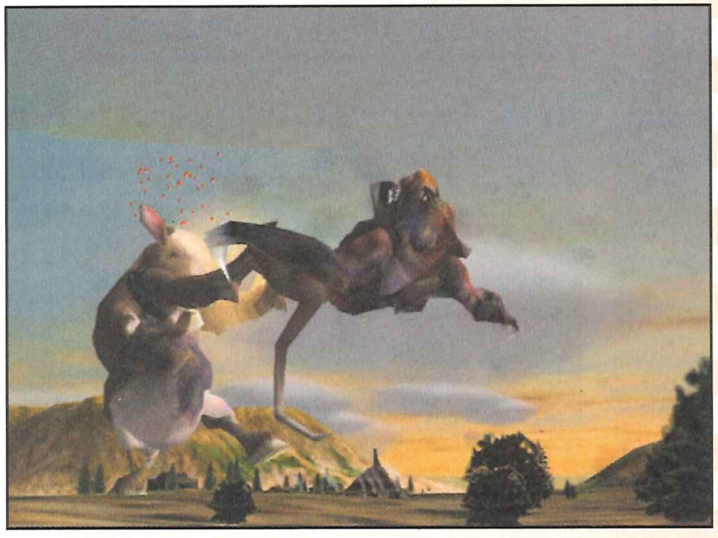






Estas imágenes pertenecen al mundo de Edén, un paraíso cuyos habitantes vivirán en paz y armonía hasta que... conectemos nuestra Dreamcast a la red y pongamos todo nuestro empeño en convertirnos en dioses adorados y temidos por ellos.

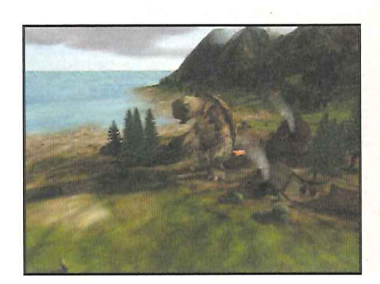
El argumento de «Black & White» va a ser la expresión de un ambicioso proyecto liderado por Peter Molyneux, uno de los grandes gurús de la programación para PC. Éste es uno de los títulos más esperados por los usuarios de ordenador, así que su conversión a Dreamcast no deja de ser una gran noticia para todos nosotros.



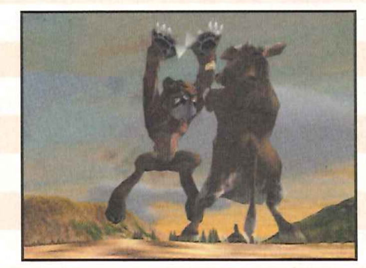
Las partidas en Internet nos llevarán a chocar en nuestras ansias de expansión por el mundo con otros "dioses" que estén conectados a la red. Entonces, tendremos que emplear toda nuestra fuerza para vencerles, y eso incluirá a la criatura que esté a nuestro servicio.

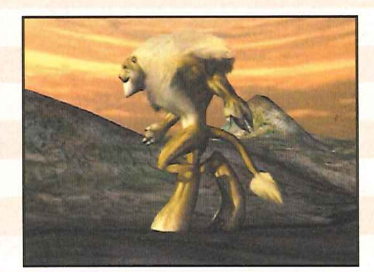


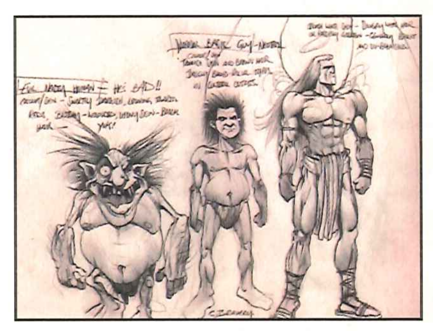
Conseguir el apoyo de los seres humanos, para que crean en nosotros como su divinidad principal y nos veneren será una de las tareas principales de «Black & White». Enviar a una bestia así como demostración de poderío seguro que les hace entrar en razón.

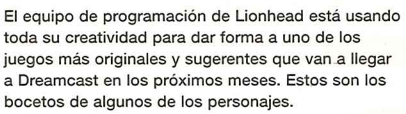














El equipo de programación de Lionhead está usando toda su creatividad para dar forma a uno de los juegos más originales y sugerentes que van a llegar a Dreamcast en los próximos meses. Estos son los bocetos de algunos de los personajes.

Sega y Lionhead Studios han unido sus fuerzas para traer a Dreamcast un ambicioso proyecto que, hasta ahora, lucía la etiqueta exclusiva de "lanzamientos para PC". Su título es «Black & White», y nos va a proponer un cruce de géneros en el que se mezclarán la estrategia, la magia, la gestión de recursos y hasta la cría de seres sobrenaturales.

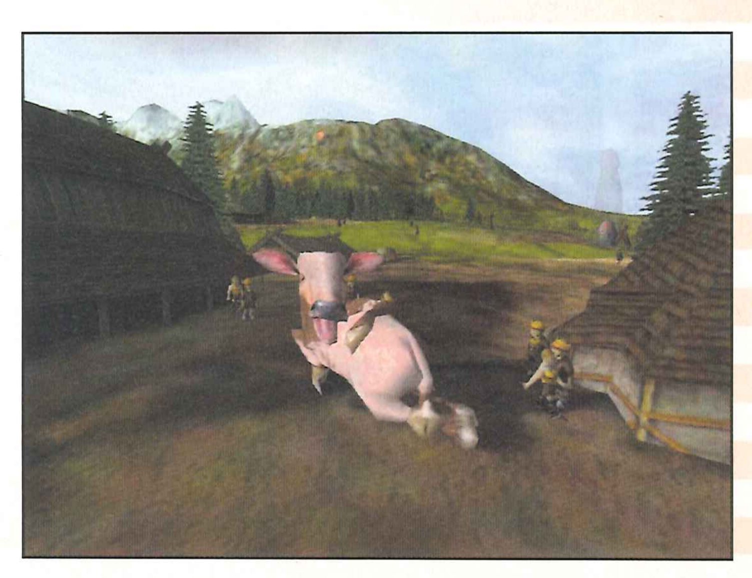
La acción estará situada en la tierra de Edén, un lugar donde diferentes tribus convivían en paz y armonía hasta que...bueno, hasta que llegamos nosotros, porque el papel que se nos asignará en el juego será el de jóvenes dioses que deben persuadir a los humanos para que les veneren.

Pero éste será sólo el primer paso. Una vez que tengamos una tribu de creyentes a nuestro servicio, podremos hacer que nos proporcionen energía vital con sus danzas y rituales en nuestro honor. Y será esta energía la que después nos permita realizar hechizos de diversos tipos, que van a ir modificando el entorno según sean positivos o malignos.

Además, en el juego también tendremos que adoptar a una criatura para cuidarla durante su desarrollo, y su comportamiento de adulto dependerá del tipo de educación que le hayamos dado (enseñarle a devorar sólo humanos de tribus rivales cuando tenga hambre, por ejemplo). De esta forma, jugar a «Black & White» será una especie de test de personalidad, en el que los resultados reflejarán qué tipo de jugador somos.

Por supuesto, en este universo mágico no vamos a estar solos. Las partidas en red nos enfrentarán a otros jugadores/dioses, con los que chocaremos al tratar de expandir nuestro territorio. Durante las batallas, llenas de hechizos, terremotos, rayos, etc., tendremos que pedirle a nuestros seguidores que refuercen sus plegarias para darnos más energía vital, y también entrará en acción nuestra "mascota" con su propio rango de magias.

La verdad es que con este primer adelanto de «Black & White» nos ha entrado el gusanillo por ver qué se siente siendo un dios. Lástima que todavía tengamos que esperar hasta la próxima Navidad para adivinarlo, porque nos parece una idea de lo más sugerente...



HALF LIFE

Brillante en PC, mejor en Dreamcast

Las líneas telefónicas van a echar humo cuando nos pongamos a pegar tiros con el éxito de Sierra





Los que seáis aficionados a los juegos de PC seguro que os habéis puesto a dar saltos de alegría al conocer que habrá una versión de «Half Life» para Dreamcast, y que además nos permitirá jugar partidas en red. Si todavía no lo conocéis, sabed que estamos hablando de un shoot´em up subjetivo "tipo Doom" que se ha llevado más de 50 premios al mejor juego del año otorgados por publicaciones de todo el mundo, y que ha logrado vender más de 1´5 millones de copias en su versión para ordenador.

El anuncio de su conversión para Dreamcast fue hecho por Sierra Studios y Valve en la pasada edición de Milia, en la que además adelantaron ya algunos detalles de cómo será esta maravilla.

Sus creadores están decididos a hacer una versión incluso mejor que la de PC a nivel gráfico. Obviamente, lo más llamativo será la opción para disputar partidas a través de Internet, pero nuestro «Half Life» incluirá también una nueva misión para el modo individual.

La primera intención es que «Half Life» esté disponible el próximo verano, así que se avecinan unas vacaciones de lo más movidito.

RUNE JADE

Hudson apuesta por el rol clásico

El rol se presta a jugar en grupo, y este juego va a mantenerse fiel a las líneas maestras del género



Tanto por su estilo gráfico como por las distintas categorías de personajes que intervendrán en el juego, «Rune Jade» se va a mantener en la línea del rol más clásico. El juego de Hudson atraerá a los mayores fans del género.

PHANTASY STAR ONLINE

El creador de Sonic se pasa al RPG

Lo próximo de Yuji Naka y su Sonic Team es un juego de rol que va a romper esquemas









Los aficionados al rol vamos a encontrarnos en «Rune Jade» una aventura de las de toda la vida, con un argumento lleno de magia y fantasía, cinco protagonistas diferentes que podremos elegir entre cuatro categorías (caballero, ninja, guerrero y hechicero), y un montón de mazmorras y laberintos por recorrer en cada escenario.

Habrá dos modos de juego principales: partidas individuales en plan "solo en casa" y también juego on-line. La diferencia entre uno y otro será que cuando juguemos en solitario sólo podremos visitar una quinta parte de los cien escenarios del juego, mientras que al hacerlo en Internet estarán todos disponibles, siempre que el grupo de protagonistas esté repartido entre todas las categorías de personajes existentes.



El RPG del Sonic Team fue uno de los títulos estrella que presentó Sega en el Tokyo Game Show, donde por primera vez se pudo ver una demostración del juego en acción (tenéis más detalles en el reportaje sobre la feria que aparece en este mismo número).

Los primeros datos del juego cuentan que se podrá usar un sistema de búsqueda de acompañantes, que nos permitirá lanzar un mensaje del tipo "busco gente para ir a la caza de un dragón" y encontrar así hasta tres compañeros más que se nos unan en la aventura.

Además, a cada jugador se le asignará un número de identificación al registrarse, para que pueda intercambiar mensajes con el resto mediante símbolos gráficos y frases predefinidas durante la partida.

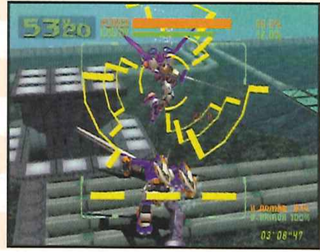
VIRTUAL ON: ORATORIO TANGRAM

PELEAS DE ROBOTS PARA INTERNAUTAS

Los usuarios de Dreamcast nipones ya navegan por Internet en busca del "mech" de su rival



Éste es el "twin stick", un periférico de Dreamcast que hace que el control sea igual que el del arcade.





El camino que abrió «ChuChu Rocket!» ha sido seguido de cerca en Japón por «Virtual On», un título que seguro que a más de uno le resulta familiar. En primer lugar, se trata de la conversión de un arcade que, aunque no es muy conocido por aquí, causa furor en el país del sol naciente. Y además, hace unos años ya tuvimos la ocasión de jugar a una primera versión para Saturn.

El juego nos da el control de un "mech", el típico robot gigante japonés, con el que tenemos que enfrentarnos a rivales del mismo calibre en escenarios abiertos por los que nos podemos desplazar libremente. Con estas premisas, la acción no sólo consiste en disparar nuestras armas, sino que también hay que ir en busca de nuestro contrincante, o salir por piernas en caso de apuro.

Uno de los puntos que no se nos debe escapar es que los nipones pueden jugar a esta versión de Dreamcast con el "twin stick", un mando con dos joystick similar al de la recreativa. Y como los gráficos también son prácticamente iguales, al final las sensaciones son las mismas en casa que si estuvieran jugando al arcade.



TOKYO GAME SHOW 2000

El Tokyo Game Show, la feria del sector que se celebra dos veces al año en la ciudad japonesa, es una oportunidad excelente para enterarnos de las novedades que se cuecen en la capital mundial del videojuego. Todas las compañías niponas se reúnen allí durante tres días para mostrarle al mundo sus últimos proyectos, así que cuando Sega nos propuso viajar a la edición de Primavera, que se celebró del 31 de Marzo al 2 de Abril, no dudamos ni un momento en coger el pijama, el cepillo de dientes, y prepararnos para contaros todo lo que viéramos allí.

SEGA FUE LA TRIUNFADORA EN LA GRAN CITA DEL VIDEOJUEGO JAPONÉS



10 Six. Esta conversión de PC está llamada a revolucionar el juego on-line. En sus partidas participarán ¡hasta un millón de jugadores!



Grandia II. El RPG de Game Arts tiene una pinta fantástica. Su fantástico diseño gráfico le convierte en uno de los más esperados.

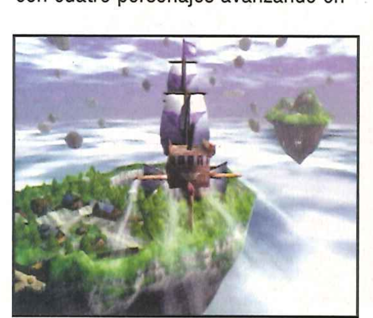
Catorce horas de viaje en avión y muchas menos de sueño (¡maldito cambio horario!) nos llevaron hasta el Makuharu Messe, el centro de convenciones que alberga la feria año tras año. Allí, los carteles con el logo naranja de Dreamcast y las bolsas de «Samba de Amigo» que repartían a todos los visitantes (siempre es bueno tener una a mano para guardar los folletos) nos hacían sospechar que Sega of Japan había preparado algo grande. Y sólo había que hacer un recorrido general por los pabellones para descubrir que su "peazo" de stand era el que más novedades interesantes enseñaba.

DESPEGA EL JUEGO ON-LINE

¿Por dónde empezamos? Pues por «Phantasy Star Online», porque el RPG del Sonic Team era uno de los títulos que más expectación creaba. En nuestro reportaje sobre los juegos on-line de este mismo número ya os ponemos en antecedentes sobre él, así que ahora vamos a trasladaros nuestras impresiones tras verlo en movimiento. Lo que se mostraba en los televisores no era una versión jugable, pero Yuji Naka, el creador de Sonic, llevó a cabo una demostración con cuatro personajes avanzando en grupo desde consolas distintas. Era asombroso ver cómo se movían en tiempo real, se comunicaban entre sí por medio de unos mensajes que aparecían en pantalla de igual forma que los "bocadillos" de un tebeo y, al final, luchaban contra un dragón que suponemos que será uno de los jefes finales de la aventura. Era fantástico.

Pero la nómina de juegos en red no se agotaba ahí. También había una columna central de consolas que, bajo el título genérico de "network games" permitían jugar por Internet a «Sega Tetris», «Rune Jade», un juego de golf y también otro de carreras de caballos. Además, un apartado preferente lo ocupaba la conversión para Dreamcast de «10 Six», un título de PC en el que pueden participar ¡un millón de jugadores! La acción consiste en defender un terreno contra los ataques de los 999.999 jugadores restantes, algo impensable hasta hace poco en una consola.

El tremendo despliegue de Sega continuaba con dos juegos de rol que tenían una pinta alucinante: eran «Grandia II» y «Eternal Arcadia». El primero de ellos, programado por Game Arts, se convirtió por méritos propios en una de las estrellas del TGS 2000. Las demos que corrían ▶▶



Eternal Arcadia. Otro juego de rol de Sega. Sus batallas aéreas a bordo de esta carabela nos dejaron verdaderamente alucinados.



Samba de Amigo. Este juego musical era el más cachondo del stand de Sega. Las colas para probarlo duraron los tres días de feria.



A la izquierda, una vista general del stand de Sega. En su interior se vieron las novedades más interesantes de la feria, tanto por la cantidad de juegos que había allí, como por la creatividad que destilaban. Ni siquiera PlayStation 2 fue capaz de oscurecer el brillo de los títulos de Dreamcast.

Estas dos muchachas que aparecen aquí a la derecha están vestidas como dos de los personajes de «Eternal Arcadia». Las espectaculares azafatas constituyen uno de los grandes atractivos del Tokyo Game Show.





(Arriba) Los televisores en los que se mostraba «Phantasy Star Online». (Izquierda) Una japonesa disfruta jugando on-line con «Rune Jade». (Debajo) Un momento de la presentación de «Eternal Arcadia».



EL JUEGO ON-LINE ATRAJO TODAS LAS MIRADAS

en varias teles daban una idea del soberbio nivel gráfico que exhibe este RPG. Anotad su nombre, porque ya tiene varias órdenes de busca y captura presentadas en comisaria por miles de usuarios de Dreamcast.

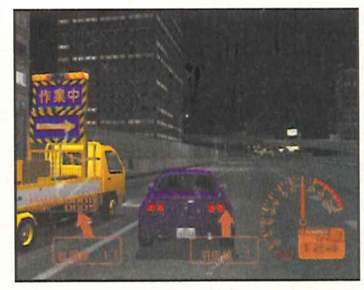
«Eternal Arcadia», por su parte, completa el formidable trío de RPG que Sega mostró en la feria. Era el único de los tres al que se podía jugar, y aunque todos los textos estaban en japonés, unos minutos de partida bastaron para despertar nuestro interés, sobre todo los viajes por el aire a bordo de una enorme carabela con la que se pueden librar unas batallas espectaculares.

LOS JUEGOS MÁS ORIGINALES

Cambiando radicalmente de estilo, sin duda el juego más cachondo de los que se vieron en el stand de Sega era la versión para Dreamcast de «Samba de Amigo». Las colas para jugar fueron una constante durante los tres días que duró el show, y el periférico de las maracas, una de esas típicas locuras que se marcan los japoneses y nos encantan.

Y todavía hay más. «Jet Set Radio», por ejemplo, un juego cien por cien original que combina el patinaje con el graffiti y tiene unos gráficos rompedores. Era una de los más llamativos, y si no nos extendemos más con él es porque en este mismo reportaje le hemos reservado un espacio mucho más amplio.

El apartado de juegos de Sega seguía con «Metropolis Street Racer», un título europeo que hacía el papel de estrella invitada para que nuestros colegas japoneses pudieran probar su velocidad. Nosotros aprovechamos para echar unas carreras y confirmar lo que ya sabíamos: «MS-R» tiene todas las papeletas para ser el mejor juego de carreras de Dreamcast.



Tokyo Highway Battle 2. Genki le ha añadido más coches y kilómetros de carretera a la segunda parte de su simulador nocturno.



Marvel vs Capcom 2. Este juego de Capcom causa furor entre el público japonés. Sus escenarios tienen ahora mucho más relieve.

Un juego más era «Animastar», una incursión de Sega en el género de la cría de mascotas que tanto furor causa en Japón. No estaba mal, pero para ser sinceros, os confesamos que no fue el que más tiempo nos ocupó.

Otro con el que tampoco nos detuvimos demasiado fue «Typing of the Dead», una extravagancia "chinaka" que consiste en jugar a «The House of the Dead 2» con el teclado de Dreamcast. El desarrollo es el mismo de la versión original, pero la mecánica nos obliga a teclear rápidamente la palabra que aparece en pantalla cada vez que nos ataca un zombie. Un segundo de duda con una letra y estamos muertos.

Por último, vamos a cerrar este repaso a la extensa nómina de destacados con una novedad que, pese a aparecer solamente en un breve vídeo promocional, dejó a todo el mundo con cara de asombro. Os hablamos de «Illbleed», un juego de terror que está siendo desarrollado por Climax Graphics (los mismos que programaron «Blue Stinger») y que seguirá las peripecias de una chica en el interior de una casa encantada. Esperamos recibir pronto más datos, porque su aspecto era estremecedor.

Ya hemos terminado con los juegos, pero todavía no dejamos el stand de Sega, porque el capítulo del hardware también dio que hablar durante este Tokyo Game Show, y tenía que ver con Internet casi por completo. La "niña bonita" era el Dreameye, la videocámara de la que ya os informamos en el número pasado. Lo que más nos llamó la



(Arriba) El folleto promocional de «Illbleed», una aventura de terror de Climax Graphics que nos hará pasar muy malos ratos.
(Izquierda) Las azafatas de «Jet Set Radio», derrochaban simpatía y buen humor.



(Arriba) El nuevo hardware que presentó Sega estaba relacionado casi por completo con las posibilidades de Internet, y Dreameye fue la novedad más llamativa.
(Izquierda) Los puestos de juego de la versión de «Samba de Amigo» para Dreamcast. Su música y el periférico de las maracas causaron sensación.

Estos japoneses convierten en una locura todo lo que tocan. Estas chicas se encargaban de demostrar el funcionamiento de Dreameye. Vestidos y peinados aparte, lo que más nos sorprendió de este periférico fue su diminuto tamaño (es la "cajita" que llevan en la mano).

«POWER STONE 2» DESTACÓ ENTRE LOS TÍTULOS DE LOS THIRD PARTIES



Records of Lodoss War. Lógicamente, los juegos de rol abundaban en la feria de Tokio. Éste de Kadokawa era uno de ellos.

▶▶ atención al verla al natural fue su tamaño, porque parece mentira que un aparato tan pequeño sea capaz de hacer posibles las videoconferencias.

En la vitrina donde se guardaban estos periféricos también estaba la nueva Visual Memory que podrá funcionar como lector de MP3. Tiene un aspecto un poco más alargado que el de la VM normal, salida de cascos y capacidad para bajar y almacenar vía Internet hasta 64 megabytes de memoria, unas dos horas de música.

Del resto, destacaban un adaptador ISDN, que permitirá subir la velocidad de conexión a la red al utilizar una línea RDSI en vez de la línea telefónica normal, y otro adaptador más, éste para entrar en Internet a través del teléfono móvil cuando no tengamos una línea a mano.

REPASO A LOS THIRD PARTIES

Del resto de compañías, quizá Capcom fue la compañía que mostró las cosas más interesantes, sobre todo «Power Stone 2». Esta nueva conversión del arcade tiene unos gráficos similares a los de la primera parte, pero añade dos elementos importantes: el primero es la opción para que en los combates participen hasta cuatro jugadores a la vez, y el segundo, una interacción con los escenarios mayor que en el original.

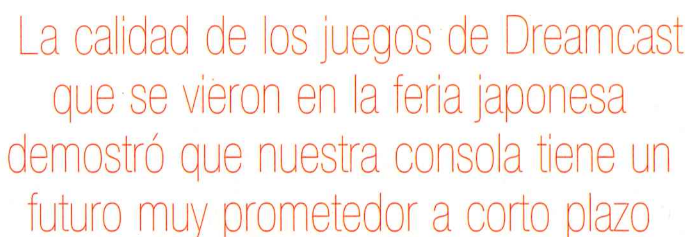
El otro gran arcade de lucha era «Marvel vs Capcom 2», un juego que acababa de ponerse a la venta en Japón y que allí tiene una aceptación enorme. Aunque la acción sigue siendo en 2D, el juego presenta ahora escenarios tridimensionales, y tiene incorporaciones al plantel, entre las que destaca sobremanera la de Jill Valentine, de la serie «Resident Evil».

Otro stand de visita imprescindible era el de Genki, que estaba dedicado única y exclusivamente a la segunda parte de «Tokyo Highway Challenge». El concepto de juego se mantiene, pero han añadido coches, kilómetros de carreteras y rivales. Además, el aspecto gráfico se ha mejorado notablemente, sobre todo en los geniales efectos de los reflejos de la luz sobre la carrocería de los coches.

Saltando de compañía, el rincón con más ritmo era el de SNK, que daba a conocer «Cool Cool Toon», su nueva aventura musical ("rythm comic" lo llamaban ellos), con unas actuaciones de lo más pop. Gracias a ellas, y a un breve vídeo que aparecía detrás, pudimos vislumbrar un juego que parece que tendrá personajes simpáticos y un espíritu muy alegre, pero del que es difícil poder decir nada más por el momento.

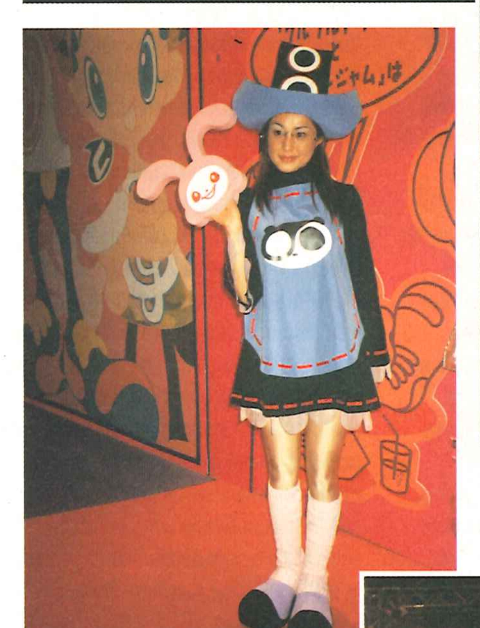
Para el final dejamos el inevitable desfile de juegos de rol, encabezado por «Mercurious Pretty: End of the Century», «Sentimental Graffity 2» y «Monster Breed», todos con la firma de NEC, y seguido por «Record of Lodoss War» (Kadokawa) y «Metal Max Wild Eyes» (Ascii).

Finalizamos así el repaso a lo que ocurrió en el Tokyo Game Show, una feria que, pese al despliegue de PlayStation 2, vio el triunfo de Sega por la cantidad y por la originalidad de los juegos que presentó.





(Izquierda) El stand de Genki estaba dedicado en total exclusiva a «Tokyo Highway Battle 2». Sega va a traer este juego a nuestro país en los próximos meses.





(Arriba) NEC enseñó varios RPG en la feria. Con chicas tan guapas, ¿quién se perdería su stand? (Izquierda) Una de las chicas de «Cool Cool Toon», demostrando la simpatía que tendrá el juego.



(Arriba) SNK montó unas divertidas actuaciones musicales para presentar «Cool Cool Toon». (Izquierda) Tres personajes de «Power Stone 2», el juego más interesante que tenía Capcom.



«Mercurious Pretty», un RPG con un marcado estilo manga y carácter muy femenino era uno de los títulos que más expectación despertó en el stand de NEC. Es una lástima que después estos juegos nunca lleguen a salir de Japón.

JET SET RADIO

Uno de los títulos que más impacto causó entre los visitantes del stand de Sega fue «Jet Set Radio», un juego del que muy pocos habían oído hablar hasta este momento, y del que apenas se habían visto imágenes, la verdad. Por eso, la sensación que causó el descubrimiento de su original planteamiento y de sus magníficos gráficos de dibujos animados fue todavía más fuerte.

Toda la acción de «Jet Set Radio» gira alrededor del patinaje, porque los protagonistas del juego son unos jóvenes patinadores que tienen que ir marcando con graffiti diferentes zonas de Tokio para evitar que caigan bajo el control de bandas rivales. Como la policía no está muy por la labor de que estos muchachos "decoren" las paredes de la ciudad, nuestra misión en el juego consiste también en escapar para que nos detengan y nos lleven a la cárcel.

El argumento es rompedor, ¿pero qué nos decís de los gráficos? Los programadores han creado un estilo muy original que no se había visto jamás en ninguna otra consola. Se pueden recorrer kilómetros y kilómetros de escenarios en 3D, y os aseguramos que mientras veíamos las espléndidas animaciones de los personajes llegamos a dudar si lo que teníamos ante nuestros ojos era el juego en acción o el capítulo de una serie de la televisión japonesa.

Con una banda sonora llena de marcha y una jugabilidad que en algunos momentos recuerda el ritmo frenético de «Crazy Taxi», «Jet Set Radio» aparece como uno de los títulos más frescos e innovadores del panorama Dreamcast. Su lanzamiento occidental está previsto para después del verano, pero no os preocupéis: nos hemos quedado con la cara de estos chavales, y pensamos seguirles la pista hasta que lleguen aquí.



La mezcla de patinaje y graffiti le va a imprimir un toque muy actual a «Jet Set Radio». Nuestra misión en el juego será "marcar" las paredes de la ciudad antes de que lo hagan otras bandas.




Patinar, pintar las paredes con spray y escapar de la policía serán nuestros principales objetivos en este original juego










Como veis en estas pantallas, los gráficos del juego van a ser de lo más original. El aspecto de dibujo animado que muestran aquí se combinará con unas animaciones fabulosas, de forma que al jugar nos parecerá que estamos viendo una serie de televisión. La acción nos dejará recorrer con total libertad las calles de Tokio.

"JET SET RADIO ES UNA MEZCLA DE TECNOLOGÍA Y CREATIVIDAD"

Todos esperamos que los programadores utilicen el poder de Dreamcast para manejar polígonos, modelos 3D, etc., pero vosotros habéis diseñado unos gráficos que se salen de lo habitual...

Precisamente la potencia de Dreamcast es la que ha hecho posible que hagamos realidad este estilo de gráficos. Tenemos un secreto que nos ha permitido conseguirlos, pero no lo vamos a decir aquí, en el Tokyo Game Show. Las paredes oyen... ¡alguien de Sony puede estar escuchando!

De todas formas, es una mezcla de tecnología y creatividad la que nos ha permitido producir este juego. Es como una versión animada de un manga con polígonos en 3D.

Con la llegada de Dreamcast tenemos un nuevo hardware a nuestra disposición, así que hay que inventar formas de aprovecharlo.

¿Cuál es la mecánica de juego? ¿Qué es lo que el jugador tiene que hacer exactamente?

Hacer el "gamberro" quizá sea un término muy fuerte. Está más en la línea de salir a la calle y pasárselo bien patinando por la ciudad.

La acción se desarrolla en el barrio de Shibuya, y nosotros pertenecemos a una banda que pinta con spray las paredes para marcar su territorio contra los ataques de bandas de otras partes de la ciudad. Obviamente, pintar las paredes no está bien en el mundo real, ¡e incluso en el juego la policía nos detiene si nos pillan haciéndolo! Básicamente, nuestra misión principal es escapar de la policía usando los patines y el spray como armas.

¿Cuáles son los aspectos de los que estáis particularmente orgullosos?

El diseño de dibujo animado de los personajes. En cualquier momento que mires puedes ver el borde negro y el sombreado característico. ¡Es un efecto que no se puede hacer en PlayStation 2!

¿Cuántos personajes se podrán elegir? ¿Qué diferencias existirán entre ellos?

Habrá diez seleccionables, que tendrán diferentes tamaños y podrán realizar distintos movimientos con sus patines. Cada uno tendrá movimientos especiales, como saltar en el aire, o deslizarse por una barandilla. No serán movimientos de ataque, porque la idea básica del juego es huir, no golpear a nadie. La misión principal será escapar de la policía.

¿Habrá una opción multijugador?

No, sólo se podrá jugar en individual.

¿Tendrá «Jet Set Radio» alguna opción que aproveche la conexión a Internet?

Básicamente, será posible bajar nuevas misiones, nuevos niveles. También se podrá descargar una opción para editar las imágenes que pintemos con el spray, y quizá podamos coger las que creen otros jugadores y dejar las nuestras en la red.



Takayuki Kawagoe, productor del juego, actuó como portavoz principal durante la charla que mantuvimos con el equipo de programadores. Su buen rollo salta a la vista, ¿verdad?

¿Qué papel juega la música en el juego?

Los personajes escucharán siempre la música que transmite una emisora pirata, llamada precisamente Jet Set Radio. El estilo de música que suene cambiará dependiendo de la fase en la que estemos en cada momento.

Por último, mucha gente piensa que siempre salen los mismos juegos-tipo de carreras, lucha, etc. ¿Existe suficiente creatividad en la industria del videojuego? ¿Creéis que surgen suficientes ideas originales como la de «Jet Set Radio»?

El panorama se estaba volviendo un poco aburrido, así que teníamos que inventar algo innovador. ¡Hacen falta juegos creativos!



¿A que nunca habiais visto un juego en el que nuestra arma principal sea un bote de spray? Éste será sólo uno de los muchos aspectos innovadores que va a incluir el título de Sega.



Durante la partida podremos controlar diferentes patinadores. Cada uno tendrá sus propias características, y entre ellas estará la capacidad de efectuar distintos movimientos especiales.





EL MEJOR SIMULADOR DE LA HISTORIA, DIRECTO DESDE EL ARCADE

VIRTUA TENNIS

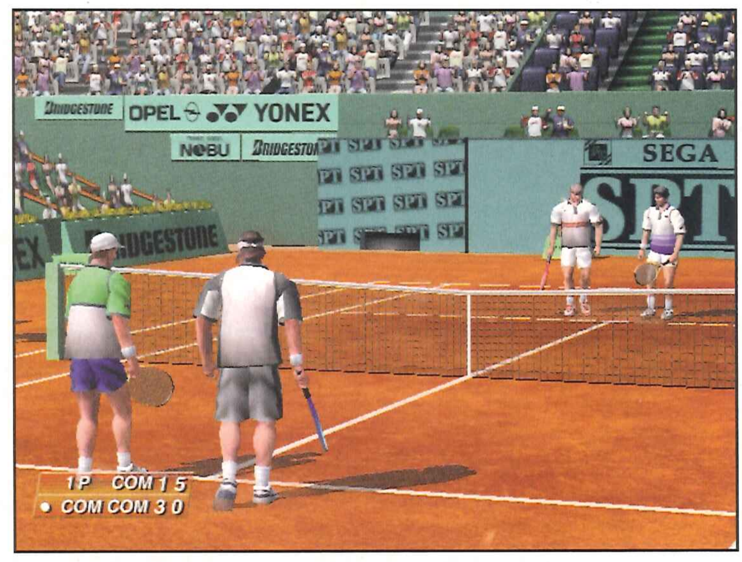
Aunque en un principio Sega tenía previsto enseñar la versión doméstica de «Virtua Tennis» en la feria de Tokio, al final decidieron mantenerla guardada en la trastienda para el gran público durante unas cuantas semanas más. Sin embargo, nosotros tuvimos primero la ocasión de hablar allí mismo con los programadores, y después, ya de vuelta en España, el privilegio de disputar unos cuantos sets en nuestra redacción.

Como sabéis, «Virtua Tennis» es una conversión de la recreativa del mismo nombre que tan buenas críticas ha recibido, y lo grande del asunto es que la versión que llegará a nuestra consola va a ser todavía mejor que el original.

Los gráficos, por ejemplo, son espectaculares. Podemos jugar con tenistas reales, entre ellos Carlos Moyá, perfectamente reconocibles por las texturas de sus caras. Además, las animaciones son de lo más realista que se haya visto nunca en un simulador deportivo, y los detalles alcanzan incluso a las escenas en las que se ve al público aplaudiendo cada punto en la grada.

Las mejoras más destacadas pasarán por la aparición de dieciséis tenistas (sólo había ocho en la recreativa) y la inclusión de un nuevo modo multijugador que nos permita disputar los más apasionantes partidos de dobles aprovechando los cuatro puertos de la consola.

El nivel técnico del juego queda de manifiesto en las pantallas que os mostramos en esta doble página, pero ¿que hay la jugabilidad? Pues estará por las nubes. Todos los golpes imaginables saldrán sin mayor dificultad desde el primer partido, completando así un perfil de primera para uno de los mejores juegos de tenis que hayan llegado a una consola. Si podéis esperar hasta finales de verano para disfrutarlo, veréis como nos dais la razón.



Sega está preparando una excelente conversión de la recreativa. El nivel de detalle de los gráficos va a ser increíble, y no se limitará a los jugadores. ¿Os habéis fijado en el público?





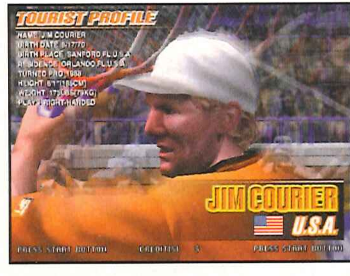


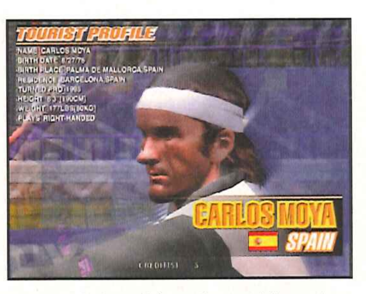


La estrecha conexión que existe entre Dreamcast y las recreativas quedará de manifiesto con esta fabulosa conversión

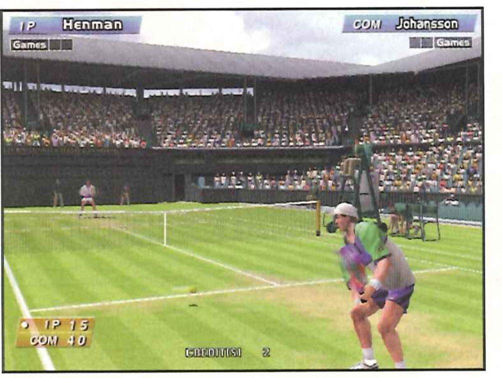


El control será de lo más sencillo, pero nos dejará efectuar todo tipo de golpes con un nivel de realismo en los tenistas casi sin precedentes.





En el menú para elegir jugador nos encontraremos algunas de las máximas figuras del mundo. Estarán Moyá y Courier de entre los originales, pero nuestra versión incluirá ocho tenistas más.



«Virtua Tennis» llegará a España después del verano. Entre los nuevos modos de juego que incluya, habrá uno que nos permitirá disputar un circuito de torneos por todo el mundo.

"LA CALIDAD DE LOS GRÁFICOS ES MUCHO MEJOR EN LA VERSIÓN DE DREAMCAST"

¿Qué elementos nuevos habrá en el juego respecto a la versión para recreativa?

Además del modo arcade, también hay un circuito mundial que nos llevará a jugar de país en país, con entrenamientos y hasta la firma de un contrato. Con el dinero que ganemos en estos torneos podremos comprar nueva equipación. También habrá un modo de exhibición en el que nosotros podemos configurar las reglas, y una opción para jugar partidos a dobles.

En general, os podemos asegurar que la calidad de los gráficos va a ser mucho mejor en la versión de Dreamcast.

¿Cuánto habéis tardado en programar el juego de Dreamcast?

Nos llevó siete meses, y el equipo fue el mismo de que programó la recreativa. Está formado por quince personas en total.

¿Aparecerán en la versión de Dreamcast grandes nombres como Agassi o Sampras?

Si incluyéramos a gente como Agassi, se convertiría en un juego de Agassi, cuando nosotros lo que queremos es tener más jugadores y más países en los que jugar. En la versión de consola va a haber dieciséis jugadores en total. Ocho de ellos serán los tenistas reales que aparecían en la recreativa, y los ocho restantes nos los iremos encontrando a medida que vayamos avanzando en el circuito mundial.

¿Trabajasteis con los jugadores reales para capturar sus movimientos, o simplemente utilizasteis las texturas de sus caras?

No estuvimos en contacto directo con los jugadores. Simplemente utilizamos sus fotografías. La captura de movimientos de los golpes la hicimos con la ayuda del mejor tenista japonés, mientras que para las animaciones que aparecen con los gestos de victoria, etc. utilizamos a gente corriente, ¡incluidos algunos empleados de Sega!

¿Habrá alguna vista nueva que se añada a la que aparecía en la recreativa?

Sí, se podrá seguir el partido desde una nueva vista más baja, en la que la bola se acercará directamente de frente a la cámara.

¿Cómo lograsteis combinar un control tan sencillo con todas las posibilidades de movimiento reales?

Tuvimos que preparar un montón de animaciones diferentes para conseguir abarcar todas las posibilidades. Cada movimiento depende de la presión que hagamos en el joystick, de la dirección que le demos al golpe y de la distancia a la que golpeemos la bola.

En la versión arcade no había torneos reales, como Wimbledon o Roland Garros. ¿Será lo mismo en el juego de Dreamcast?

Sí, es una cuestión de dinero. Es muy caro conseguir las licencias para los grandes torneos de verdad, así que preferimos invertir el dinero en otros aspectos del juego.


Los programadores de «Virtua Tennis» nos dejaron claro que esta versión de Dreamcast va a ser superior a la de recreativa. ¡Casi no nos lo podemos creer!

Por último, ¿creéis que éste es el mejor juego de tenis de la historia?

¡Por supuesto! Este juego es realmente bueno en comparación con todos los anteriores.

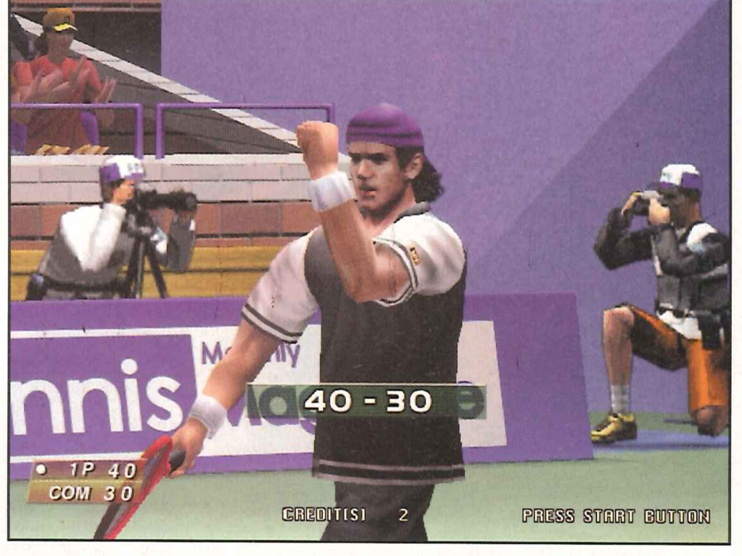




La principal novedad a nivel jugable será la posibilidad de disputar partidos de dobles, además de los normales en el modo individual. En el primer caso, podremos hacer que la computadora maneje a los otros tres tenistas, o bien jugar con nuestros amigos y pasárnoslo en grande.







Después de los puntos más disputados saltará una animación en la que veremos a los tenistas haciendo gestos como los de verdad. Los diseñadores gráficos han trabajado duro para que las texturas de los rostros de los jugadores reflejen los rasgos de las estrellas reales.

▶Compañía: **Infogrames** (www.es.infogrames.com) ▶Fecha: **Mayo** ▶Género: **Velocidad**

V-Rally2



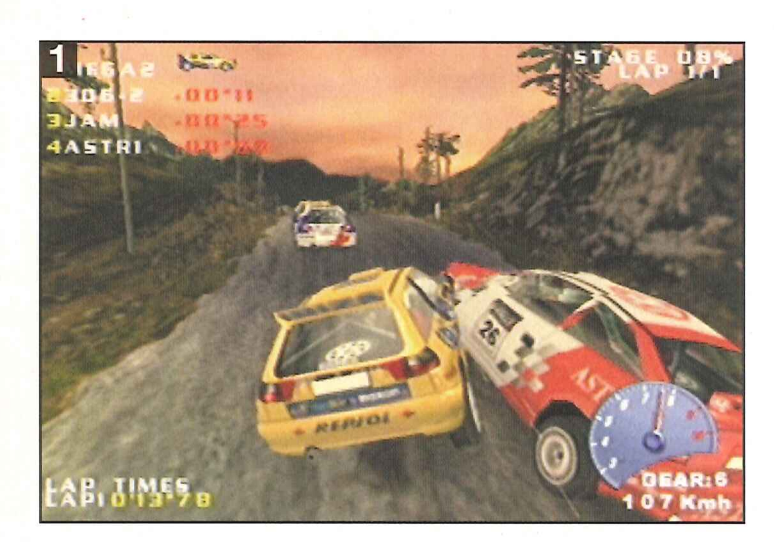
Mete quinta, písale a fondo, frena un poco, curva a la derecha, reduce a cuarta y sal acelerando... ¡Uf, hasta que no probamos el simulador de Infogrames no sabíamos que ser piloto cansaba tanto!

Nuestra consola blanca sigue recibiendo versiones de los títulos más conocidos. Las compañías son conscientes de que en Dreamcast es donde pueden sacarle todo el potencial a sus creaciones, y están deseosas de presentárnoslas. Pero dentro de este trasvase masivo a los 128 bits nos encontramos dos formas diferentes de trabajar: por un lado están las que copian el juego sin más, limitándose a mejorar texturas o efectos de luz, y por otro las que realmente se toman las cosas en serio, preocupándose por aprovechar al máximo las posibilidades que la máquina de Sega les ofrece.

Para regocijo de todos nosotros, Infogrames ha optado por seguir esta segunda fórmula en el caso de «V-Rally 2», porque nuestra «Expert Edition» va a marcar claramente las diferencias respecto a las versiones que ya se han podido ver antes en otras plataformas.

OBVIAMENTE, EL CONCEPTO BÁSICO va a continuar siendo el mismo. La licencia «V-Rally» está ya plenamente consolidada, y tampoco es cuestión de ponerla patas arriba de la noche a la mañana. Lo que sí vamos a notar desde el momento en que conectemos el juego será una mejora considerable, tanto en la jugabilidad como en los gráficos.

Las novedades comenzarán por los vehículos, que mostrarán mayor realismo que nunca. Podremos ▶▶





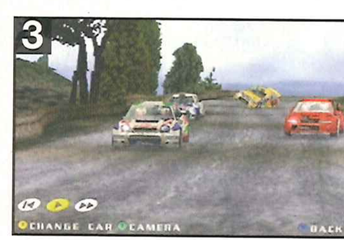


4

➊ La estrechez de la pista será la causa de algunos problemas al adelantar.
➋ Un derrape a cuatro en el rally de Inglaterra. La lluvia y el barro del terreno lo hacen inconfundible.
➌ ¿Os habéis fijado en las transparencias que muestra la luna trasera del coche?
➍ Antes de cada carrera será muy importante que elijamos el tipo de neumático apropiado. Si no, la nieve será un infierno.







▶▶ conducir los coches verdaderos del mundial de rallies del 99 (Toyota Corolla, Peugeot 306, Seat Ibiza...), con un diseño extraordinario tanto en el exterior (carrocería, reflejos, publicidad...) como en el interior (las lunas serán transparentes, y a través suyo veremos incluso al copiloto). Además, y aunque todavía es pronto para adelantar acontecimientos, os podemos asegurar que el control va a estar mucho mejor calibrado, gracias al esmerado estudio de la dinámica y el peso de cada vehículo que han hecho en Eden Studios.

LAS MEJORAS TÉCNICAS VAN A EXTENDERSE igualmente a los circuitos, que nos van a llevar a competir a doce países diferentes, desde Argentina a Córcega, pasando por Suecia, Montecarlo, Córcega o, por supuesto, España.

En todos nos vamos a encontrar unos fondos muy sólidos, que además vendrán acompañados por unas texturas muy ricas. Entre las novedades estará la opción para seguir las carreras con una nueva vista desde el interior del coche, en la que incluso nos podremos ▶▶

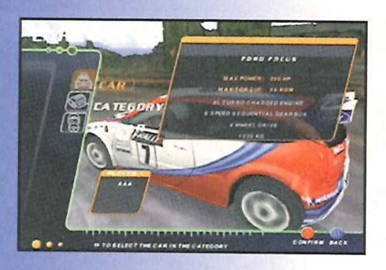


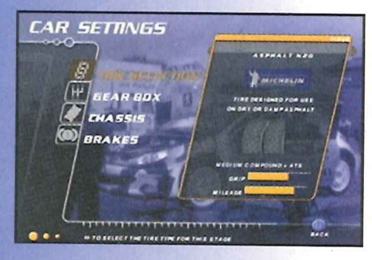


JUGANDO A SER SAINZ

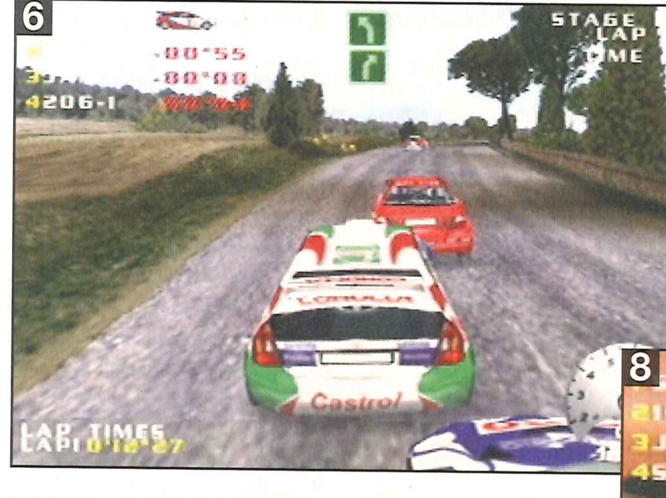


Aunque en «V-Rally 2» no van a estar presentes los pilotos de verdad, sí que vamos a poder conducir los coches reales del campeonato del 99. Gracias a ello, los muchos seguidores de Carlos Sainz disfrutaremos de la oportunidad de ponernos al volante de un flamante Ford Focus, el vehículo con el que corre el piloto español esta temporada. Como veis, la reproducción será casi calcada, así que será posible emular sus resultados o incluso superarlos, porque este año no parece que le vaya demasiado bien.
Y si lo nuestro es la mecánica, el juego también nos dejará hurgar en distintos apartados, desde la caja de cambios hasta los frenos o el tipo de neumático que utilicemos durante la carrera.





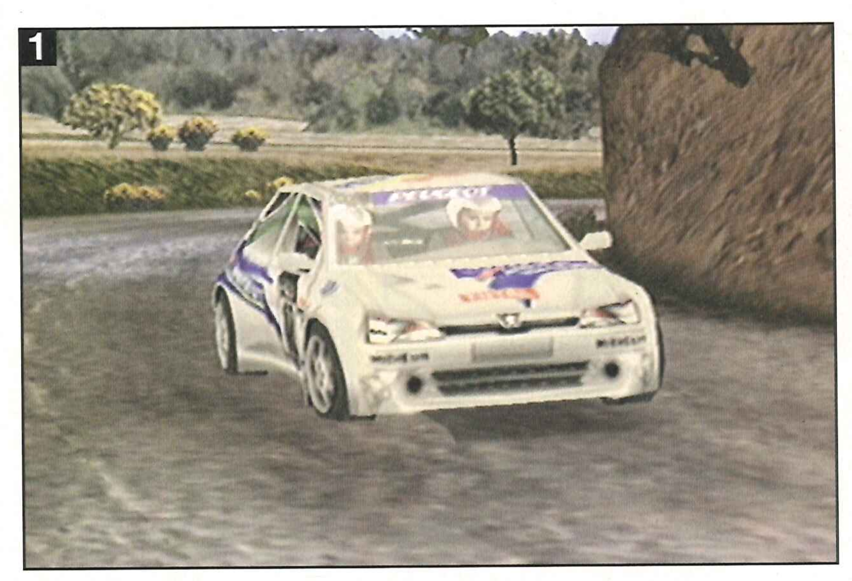




❶ En el modo arcade y en el trofeo V-Rally participarán cuatro coches en cada carrera.
❷ La cercanía de la cámara no impedirá que el diseño de los coches sea perfecto.
❸ Las repeticiones nos darán la ocasión de presenciar imágenes muy vistosas.
❹ En las carreras del campeonato habrá que recorrer varios tramos en cada país.
❺ Dominar el derrape será fundamental para arañar unos segundos en cada curva.
❻ Las señales y los avisos del copiloto nos ayudarán a anticipar el trazado de la pista.
❼ Ésta vista interior totalmente nueva será exclusiva de la versión de Dreamcast.
❽ Parece mentira que en una carretera de montaña se formen estos atascos.







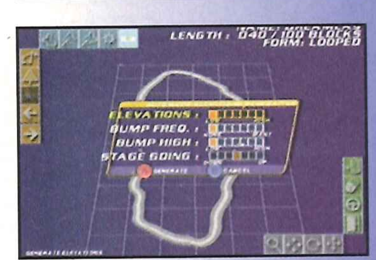


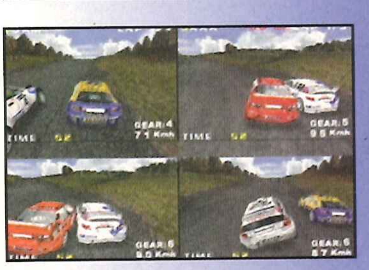
❶ El nivel gráfico del juego será siempre muy alto, pero destacará de manera especial en las repeticiones. Mirad que guapos salen el piloto y el copiloto.
❷ Los choques tendrán un efecto fulminante en nuestro coche. La carrocería se arrugará como un papel de fumar. ¡Menos mal que paga el seguro!
❸ Los escenarios tendrán una apariencia fantástica. El motor del juego será capaz de manejar cientos de kilómetros de carretera con mucha soltura.

LA MEJOR VERSIÓN

Como es de ley, los usuarios de la consola más avanzada del mercado vamos a tener a nuestra disposición la mejor versión de «V-Rally 2». Y no sólo porque será la que tenga mejores gráficos de todas las que han visto la luz hasta ahora, sino también porque va a ofrecernos algunas novedades importantes que la diferenciarán de sus antecesoras. Un ejemplo de ello va a estar en la nueva vista interior, que nos va a hacer sentirnos como si estuviéramos sentados al volante de los coches. También habrá un moderno editor de circuitos que, por ejemplo, faltaba en la versión de Nintendo 64, y una opción que vamos a tener nosotros en exclusiva: un modo multijugador para cuatro conductores simultáneos.



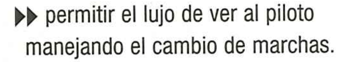








❹ Las carreras tendrán lugar a cualquier hora del día. Bonito atardecer el de esta imagen, ¿verdad?
❺ Una interesante opción nos dejará situar la vista donde queramos, incluso así de cerca del coche.
❻ Tendremos que afinar los reflejos para conducir en plena nevada.
❼ El público seguirá la carrera desde la cuneta. Sacarán fotos, e incluso cruzarán la carretera.



▶▶ permitir el lujo de ver al piloto manejando el cambio de marchas.

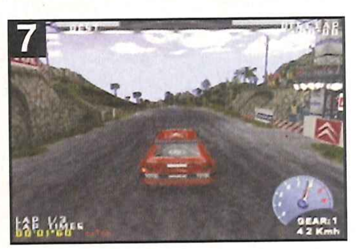
Puestos en carrera, los modos de juego nos permitirán sentir toda la emoción de los mejores rallies. Podremos correr en solitario si entramos en el modo campeonato o en el contrarreloj, pero también enfrentarnos a otros tres rivales en el modo arcade o el trofeo V-Rally.

Además, la llegada del juego a Dreamcast nos va a regalar una nueva y lujosa opción para cuatro conductores simultáneos en exclusiva para nuestra consola.

CON TODAS LAS VIRTUDES QUE OS HEMOS CONTADO, el simulador de Infogrames se perfila desde ya mismo como uno de los grandes animadores del género de carreras en los meses venideros. No os perdáis nuestro próximo número, en el que incluiremos el comentario puntuado y una demo jugable del mejor «V-Rally» de la historia. ■







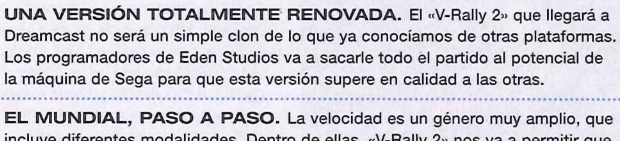




❶ Quedan pocos segundos para la salida. ¿Preparados para pisar a fondo el acelerador?
❷ Entre los modelos de coche disponibles estará también un precioso Seat Ibiza amarillo. Bueno, al menos nos gustaba su aspecto antes de pegarnos este guantazo.
❸ Con la vista interior veremos cómo el piloto maneja el volante con la izquierda mientras usa la derecha para cambiar de marcha. Un detalle de realismo impagable.
❹ El control ha sido mejorado para que los coches tengan más peso que en otras versiones.



LAS CLAVES



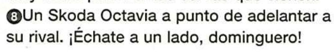
UNA VERSIÓN TOTALMENTE RENOVADA. El «V-Rally 2» que llegará a Dreamcast no será un simple clon de lo que ya conocíamos de otras plataformas. Los programadores de Eden Studios va a sacarle todo el partido al potencial de la máquina de Sega para que esta versión supere en calidad a las otras.

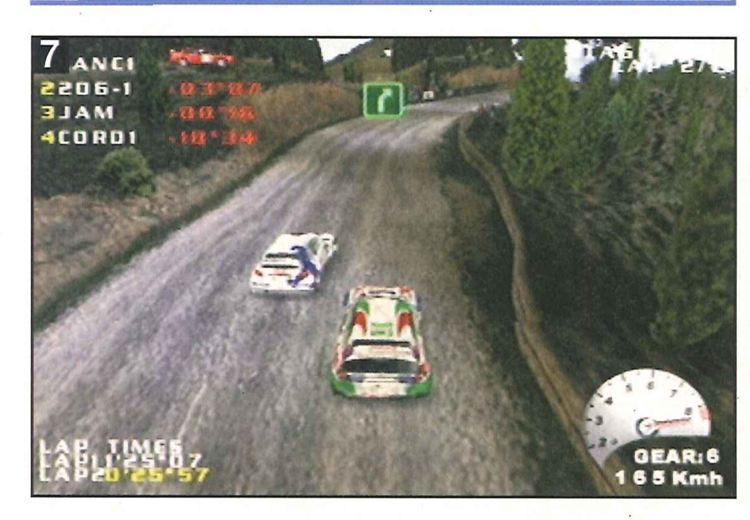
EL MUNDIAL, PASO A PASO. La velocidad es un género muy amplio, que incluye diferentes modalidades. Dentro de ellas, «V-Rally 2» nos va a permitir que sigamos una temporada del mundial de rallies como la de verdad. El realismo de sus vehículos y de los circuitos donde correremos lo harán posible.

«SEGA RALLY 2» YA TIENE RIVAL. Hasta ahora, la conversión del arcade de Sega estaba muy cómodo siendo el único juego de rallies para nuestra consola. Con la llegada del simulador de Infogrames, los aficionados a este tipo de carreras van a tener dos grandes títulos para elegir.



❺ Espectacular imagen tomada de una repetición. Juraríamos que el copiloto nos ha guiñado un ojo justo cuando pasaba.
❻ Las carreras a dos partirán la pantalla tanto en horizontal como en vertical.
❼ Entre las diferentes vistas también vamos a encontrar algunas más elevadas, muy útiles para ver las curvas que vienen.
❽ Un Skoda Octavia a punto de adelantar a su rival. ¡Échate a un lado, dominguero!







▶Compañía: **Tecmo** (www.tecmo.co.jp) ▶Fecha: **Agosto** ▶Género: **Lucha**

DeadOrAlive2

Dicen que las apariencias engañan, y estas luchadoras son la mejor prueba de ello. Tienen un aspecto angelical, ¡pero las dices un piropo y te plantan un bofetón!

Las luchadoras de «Dead or Alive» se han vestido de gala para retornar por todo lo alto al primer plano de la actualidad. Después de su primera aparición en Saturn, y de la puesta a punto que ha tenido esta segunda parte en los salones recreativos japoneses, ahora Kasumi, Lei-Fang, Tina y sus demás compañeros (incluidos también varios personajes masculinos, que conste) se disponen a conquistar uno a uno los 128 bits de nuestra consola con su apabullante dominio de las artes marciales.

En vista de las gran impresión que nos han dejado las primeras horas con «DOA2», todos tenemos que felicitarnos por que Acclaim se haya decidido a traerlo a Occidente. Además, todavía no nos habíamos recuperado de la conmoción que nos produjo el anuncio de su llegada, cuando ya estaban estas muchachas dando bofetadas en la redacción.

EL JUEGO SE VA A ZAMBULLIR DE LLENO en el universo de las tres dimensiones, algo que de primeras hará que sólo tengamos ojos para los esculturales cuerpos que desfilan por la pantalla, pero que una vez ▶▶



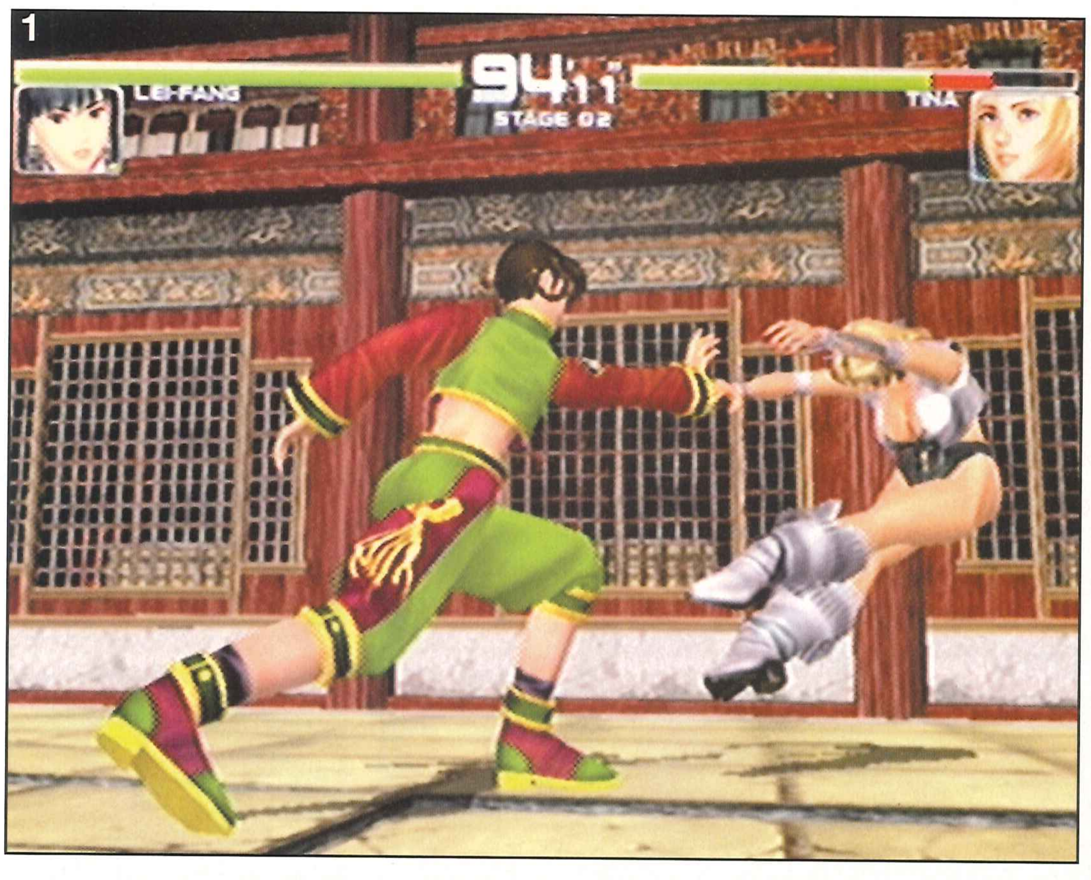




❶ La sencillez del control hará que llaves como ésta sean frecuentes en las peleas.
❷ Este personaje con alas y zapatos de moda será el jefe final del modo historia.
❸ Alguien está a punto de caerse por una cascada. ¿Por cuál de los dos apostáis?
❹ Estas chicas tendrán muy malos humos. ¡A ver quién se atreve a invitarlas a cenar!
❺ ¡Ouch! Ese rodillazo duele mucho. Tina sabrá cuál es el punto débil de sus rivales.
❻ No es boxeo, pero se le parece. Las animaciones estarán muy cuidadas.
❼ En «Dead or Alive 2» también habrá personajes masculinos. He aquí el ejemplo.





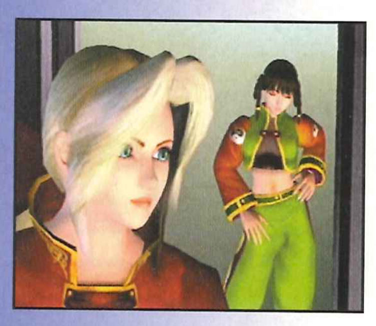


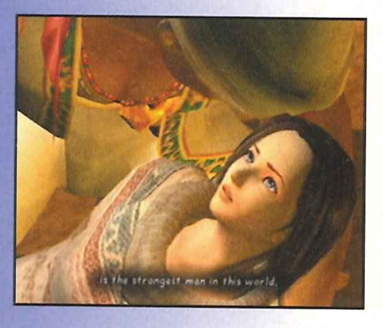
UN GRANDE DE LA LUCHA

El panorama de la lucha en Dreamcast va a tomar un nuevo impulso con la llegada de «Dead or Alive 2».
Al juego de Tecmo no lo vamos a descubrir ahora, porque es uno de los títulos más punteros del género, pero eso no quita para que os vayamos avisando de su enorme calidad.
El trabajo de conversión a partir de la recreativa va a ser fantástico, y eso nos va a dar la oportunidad de tener en nuestra consola un juego que quiere hacerle sombra al hasta ahora intocable «Soul Calibur».
Del fantástico nivel gráfico de «DOA2» sobresaldrá por encima de todo el diseño de los luchadores que veis aquí debajo. Su realismo, la suavidad de sus formas (especialmente las de los personajes femeninos), y el realismo de sus animaciones, serán una garantía de éxito casi segura para Acclaim, que es quien los va a traer a España.













❶ La belleza plástica del juego de Tecmo queda de manifiesto en esta imagen. Las poses son de escuela de artes marciales.
❷ No es por nada, pero se nos ocurren mil comentarios que hacer a esta pantalla (y no todos tienen que ver con los videojuegos).
❸ Retorcerle el pie a un rival quizá no sea muy elegante, pero os aseguramos que tal como están las cosas, siempre ayudará.
❹ Aunque a Lei-Fang no le haga especial gracia, también habrá combos en «DOA2».
❺ ¡Será chulo el viejo! Primero tira a la chica, y luego se pone a hacer posturitas.







pasado el shock, también nos permitirá admirar el sólido diseño de los escenarios. Además, Tecmo ha pensado que lo de luchar en un ring de unos pocos metros de diámetro resulta bastante aburrido, así que nos ha preparado escenarios con varios niveles conectados entre sí. De esta forma, por ejemplo, será posible que lancemos a nuestro rival a través de una cristalera, para continuar peleando en una zona inferior del decorado.

EL DESARROLLO DE LAS PELEAS ESTARÁ PRESIDIDO siempre por la naturalidad de los movimientos. Las animaciones de los luchadores serán totalmente realistas, y además en la "coreografía" de cada combate van a estar presentes detalles como el movimiento del pelo o de las faldas, que convertirá algunos combates en verdaderos desfiles de lencería.

El sistema de control será fiable cien por cien, y aunque en «DOA2» no vamos a poder utilizar armas como ocurría en «Soul Calibur», las distintas combinaciones de sólo













UNA CONVERSIÓN DE LUJO. Con «Dead or Alive 2» se va a poner de manifiesto, una vez más, la excelente disposición de Dreamcast para recibir conversiones de los mejores arcades. En esta ocasión, los combates de Tecmo van a ser una copia casi exacta de los que se desarrollan en los salones arcade.

PELEAS MUY SEXYS. Uno de los mayores atractivos del juego va a estar en el morbo que producen sus luchadoras. Todas lucirán unos cuerpos esculturales, y el movimiento de las faldas durante los combates dejará al descubierto su ropa interior. Un toque de picardía que gustará a muchos.

¿«SOUL CALIBUR» AMENAZADO? Por lo que hemos podido comprobar en la primera toma de contacto con el juego, «DOA2» puede convertirse en el título que le dispute el trono de la lucha al gran «Soul Calibur». Todavía tendremos que esperar hasta el verano para tenerlo, pero el duelo se prevé intenso.



❶ Cada personaje tendrá varios trajes distintos, para que elijamos el más molón.
❷ Habrá luchadores para todos los gustos. Zack y Bass serán de los más fuertes.
❸ ¿Combate de lucha o desfile de lencería? Pelear con falda tiene estos problemas.
❹ «DOA2» es una conversión del arcade. Tecmo ha hecho un trabajo fantástico.
❺ La cámara se acercará a los personajes cuando ejecutemos una llave especial.
❻ Los escenarios serán muy variados. Aquí tenéis uno de diseño futurista.
❼ Una pantalla del modo team battle. Cada equipo podrá tener hasta cinco luchadores.

▶▶ dos botones para realizar todo tipo de llaves sí que van a hacer que nos acordemos con frecuencia de los Sigfried, Mitsurugi y compañía.

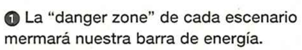
Pero no será ésta la única ocasión en la que nos vengan a la cabeza distintas comparaciones entre estos dos monstruos de la lucha, porque ya os adelantamos que «Dead or Alive 2» va a ser, sin lugar a dudas, el competidor más serio que le ha salido a la obra maestra de Namco.

Todavía es pronto para que nos metamos en más valoraciones, pero la rivalidad se anuncia apasionante, y son duelos como éste los que nos hacen sentirnos muy satisfechos de tener una Dreamcast. ■




MARCANDO DIFERENCIAS

Los combates de «Dead or Alive 2» van a seguir las normas básicas de la lucha más tradicional, pero también incluirán algunas novedades muy interesantes. Los escenarios, por ejemplo, tendrán varias alturas conectadas entre sí, y será posible pasar de una a otra. Además, en los rings encontraremos también unos límites electrificados, la llamada "danger zone", que nos harán mucho daño al tocarlos.



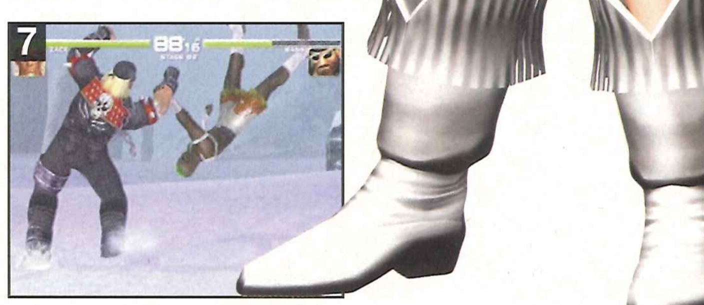
❶ La "danger zone" de cada escenario mermará nuestra barra de energía.
❷ El modelado de los cuerpos permitirá que veamos escenas así de bonitas.
❸ Una situación bastante comprometida para Tina. Bass, no seas muy duro con ella, pedazo de abusón.
❹ El rosetón del fondo provocará unos efectos de luz magníficos.
❺ Tendremos que prepararnos para todo, incluso para la nieve.
❻ Estas chicas tan macizas serán el reclamo principal del juego.
❼ Zack, tío, como no te des la vuelta y luches como todo el mundo, lo llevas claro.
❽ A la hora de luchar no se respetará ni la edad de la gente.















▶Compañía: **Kalisto** (www.kalisto.com) ▶Fecha: **Mayo** ▶Género: **Acción 3D**

Nightmare Creatures 2

Son las tres de la mañana y te despiertas sobresaltado. Acabas de tener una pesadilla horrible. En tu sueño, te atacaban unas criaturas espantosas, ¡y eran igualitas a las del juego de Kalisto!

Un juego de acción con un ambiente de lo más tétrico y una legión de enemigos que asustarían al mismísimo Conde Drácula puede ser un buen punto de partida para los amantes del miedo. Si además los programadores consiguen que el desarrollo nos cause auténtico pánico, entonces este juego tiene todas las bazas para convertirse en una gran experiencia (al fin y al cabo, a la mayoría de lo jugones nos encanta temblar con el mando en la mano).

ESTO LO SABE MUY BIEN LA GENTE DE KALISTO, que tiene casi a punto «Nightmare Creatures 2». Mmm, «Criaturas de Pesadilla»... el título es bastante explícito, ¿verdad?

El primer capítulo del juego vio la luz en PlayStation, y era una inquietante trama en la que los dos protagonistas, Ignatius Blackward y Nadia Franciscus, tenían que luchar contra el malvado Adam Crowley. Este "angelito" era un experto en magia negra que había conseguido una pócima para prolongar la vida de forma sobrenatural. Y si no hubiera sido por Ignatius y Nadia, habría conseguido sembrar el caos allá por el año 1.834 en que se desarrollaba la acción.

Ambientado en el Londres de la época victoriana, con su tétrica niebla nocturna y sus laberínticos callejones, el juego ofrecía grandes dosis de terror.. y diversión. ▶▶







❶ Wallace será un personaje muy versátil.
❷ Aquí, el mejor amigo del hombre no será el perro, sino un buen hacha.
❸ Claro, que el peor enemigo puede ser un "pirao" con una sierra eléctrica.
❹ Bueno, chico, siento haberte hecho daño, pero es hora de que la palmes.
❺ Sólo en la oscuridad de la noche. El miedo nos invadirá en momentos así.









❻ Como dice el nombre del juego, nos tendremos que ver las caras con unas criaturas horrorosas.
❼ He aquí una escena del héroe en plena agonía. La acción nos va a obligar a luchar continuamente.





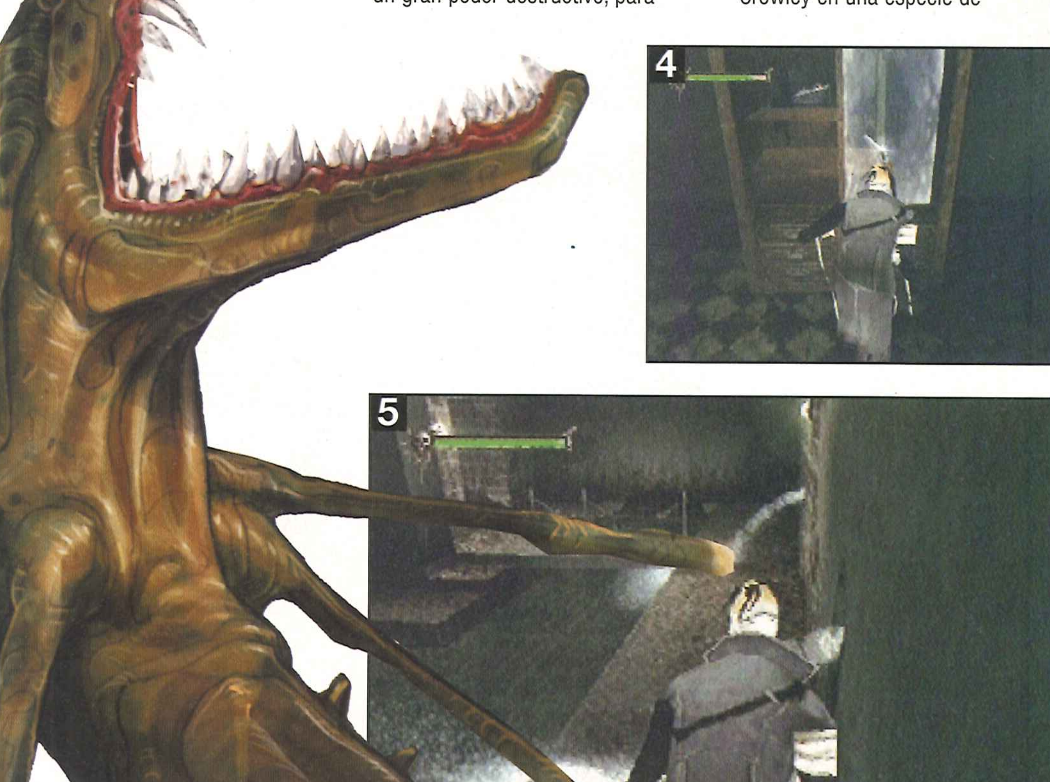
❶ El juego ofrecerá la posibilidad de variar el color de la sangre que lo salpicará todo. Quizás así parezca un poco menos "gore".
❷ No es por nada, pero el abrazo de un tipo como éste no debe ser muy agradable.
❸ Todas las fases del juego transcurrirán durante la noche. Así la atmósfera será todavía más estremecedora.
❹ En este armario hay una pistola bastante interesante. ¿Para qué buscar la llave, si es de cristal y tengo el hacha en la mano?
❺ El diseño de personajes y escenarios será uno de los puntos fuertes del juego.



▸▸ **AHORA, JUSTO UN SIGLO DESPUÉS,** resulta que aún vive uno de aquellos personajes. ¿Y a que no sabéis quién es? ¡Premio!, es Adam Crowley, el malo de la historia, que va a regresar de dondequiera que estuviese con unas intenciones absolutamente siniestras.

Al parecer, el tipo está dispuesto a unirse literalmente a la más terrible criatura de pesadilla que nos podamos imaginar, un ser dotado de un gran poder destructivo, para imponer su reino de maldad sobre la Tierra, y sumirla en una era de oscuridad (¡toma ya, vaya frase que nos acabamos de marcar!).

Para conseguirlo, robará el "Glifo Mágico" a sus enemigos, los descendientes espirituales de Nadia e Ignatius, y además se cargará a todos ellos. Bueno, a todos no. La verdad es que hay uno que se va a salvar de la masacre. Se llama Wallace y permanece prisionero de Crowley en una especie de ▸▸





¡VAYA TIPOS MÁS FEOS!

Como el propio nombre del juego indica, los enemigos a los que nos vamos a enfrentar van a ser seres monstruosos venidos desde lo más profundo del infierno.
En cualquier sitio, tras cualquier sombra, estarán acechándonos y dispuestos a darnos un susto de muerte. Además, por lo que hemos visto, estarán dotados de una gran inteligencia artificial, que hará bastante complicado cada combate y nos obligará a tener que recurrir a distintas tácticas para acabar con ellos.

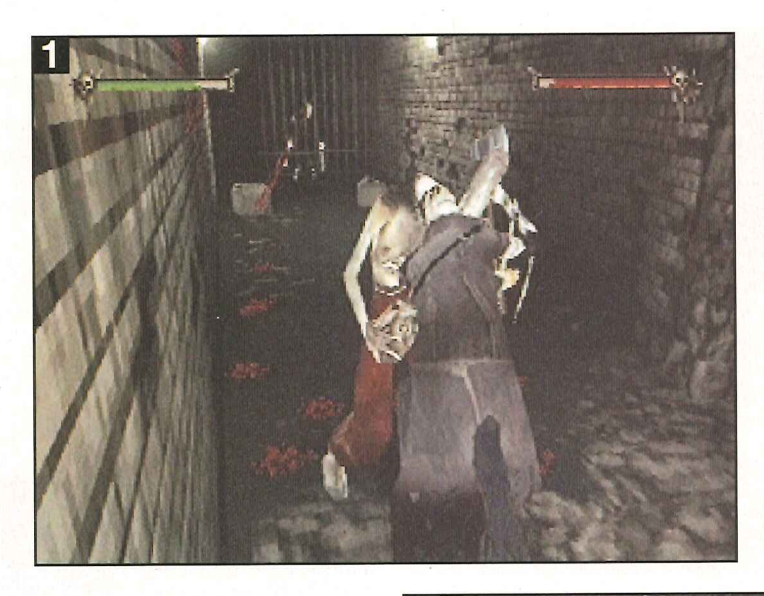








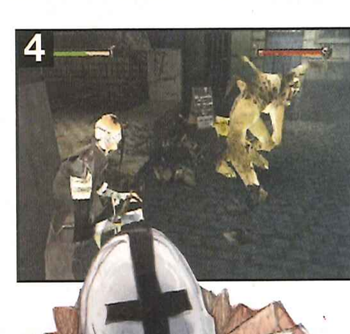








❶ Con tantos enemigos a eliminar, vamos tener más tarea que el fontanero del Titánic.
❷ El juego nos transportará a diferentes escenarios situados en Londres y París. En todos ellos podremos movernos libremente para investigar cada rincón.
❸ Con un poco de práctica, no nos será muy difícil cortarle los brazos a nuestros enemigos, o incluso la cabeza...
❹ El tamaño de esta criatura de pesadilla aconseja una estrategia que comience por no acercarse demasiado a ella. ¡Cuidadín!



▶▶ "hospital de máxima seguridad". Casualmente, éste es el personaje al que vamos a controlar en el juego ¿Os imagináis ya cuál será nuestro objetivo principal?

ESTA SEGUNDA ENTREGA DE «NIGHTMARE CREATURES» quiere ser algo más que una mera secuela, y para ello sus creadores nos están preparando un nuevo universo en 3D, donde la lucha constante será nuestra única respuesta a todos los sustos que piensan pegarnos.

El juego va a ofrecernos una ambientación cuidada en todos los aspectos. Se desarrollará entre Londres y Paris, en nueve enormes escenarios tan sugerentes como un siniestro manicomio, un castillo como el de Drácula (o sea, un lugar de lo más tétrico y sin luz eléctrica), el cementerio de Pere Lachaise, en París, o la mismísima Torre Eiffel.

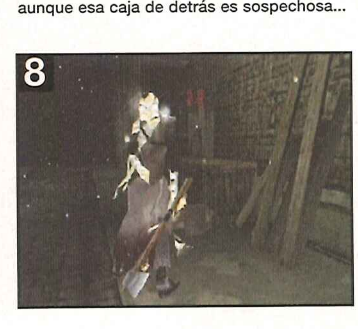


Para entrar mejor en ambiente, toda la aventura se desarrollará de noche, que es cuando todos los gatos son pardos, y además es la atmósfera adecuada para que se nos pongan los pelos como escarpias con oír el vuelo de una mosca. ▶▶



❺ La inteligencia artificial, unida a la fortaleza de nuestros enemigos, implicará un alto grado de dificultad en la aventura.
❻ En ningún caso podremos huir de estos bichos, así que lo mejor será enfrentarnos a esta realidad y machacarlos cuanto antes.
❼ Se ha quedado sin cabeza, pero el tío es insistente y pretende seguir luchando.
❽ Wallace se está tomando un respiro, aunque esa caja de detrás es sospechosa...

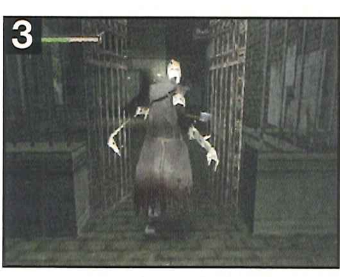












▸▸ Además, vamos a poder escuchar una completa banda sonora de lo más cuidada: tanto la música como los muchos efectos de sonido van a provocarnos escalofríos a poco que nos metamos en la piel de Wallace.

LOS GRÁFICOS RECORDARÁN A LA PRIMERA PARTE, sobre todo en el desarrollo de los combates y el diseño de los personajes, pero los escenarios van a presentar ahora un mayor detalle y unas texturas más sólidas. Al fin y al cabo, esto es Dreamcast, y hay más posibilidades.

En «Nightmare Creatures 2» sólo vamos a poder controlar a Wallace (ya os hemos dicho que en la primera entrega podíamos elegir entre Nadia o Ignatius), pero éste único personaje estará dotado de muchas más acciones que sus predecesores: andar, saltar, escalar, nadar y, sobre todo, enseñarle a los enemigos qué bien maneja el hacha.

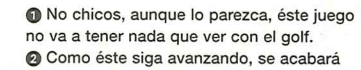
El juego va a llegar a nuestro país por cortesía de Konami, así que si de ahora en adelante comenzáis a sufrir horribles pesadillas, ya sabéis a quien dirigir vuestras quejas. ■

LAS CLAVES

MIEDO Y DIVERSIÓN. La tétrica atmósfera del juego y los frecuentes sustos que nos vamos a llevar prometen ofrecernos muchas horas de diversión.

UN PERSONAJE CON RECURSOS. Wallace puede convertirse en un personaje muy famoso. Pese a su tétrico aspecto, tendrá la agilidad de los mejores.

BANDA SONORA DE PELÍCULA. El sonido estará en todo momento íntimamente ligado a la acción. Música y efectos sonoros nos meterán en ambiente.



❶ No chicos, aunque lo parezca, éste juego no va a tener nada que ver con el golf.
❷ Como éste siga avanzando, se acabará tropezando con su propio cráneo.
❸ Estas rejas chirriaran de una forma espantosa. El sonido del juego también contribuirá a meternos en ambiente.
❹ Claro, que viendo lo que hay detrás, lo mejor será olvidarse de las rejas.
❺ Detrás de cada esquina de «Nightmare Creatures 2» podrá haber un buen susto.
❻ Con tanta sangre salpicando, tendremos que llevar los harapos de Wallace a la tintorería en cuanto acabemos la aventura.
❼ Toma castaña, ¡qué pedazo de bofetón nos acaba de "calzar" este esqueleto!







UN CUENTO DE TERROR

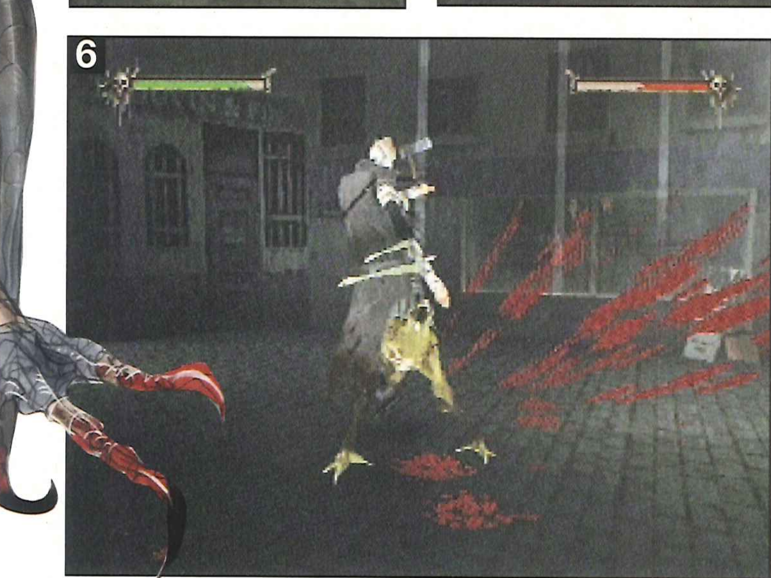
Cada una de las nueve fases del juego va a estar introducida por una buena escena cinemática, que entrelazará perfectamente la fase previa con la que viene después. Gracias a ellas, la continuidad de la aventura va a quedar garantizada, y todo transcurrirá como en las mejores historias de terror. Lo que todavía no sabemos es si el juego será finalmente doblado al castellano (la versión de preview que hemos manejado estaba en inglés).













▶Compañía: **Capcom** (www.capcom.com) ▶Fecha: **Mayo** ▶Género: **Lucha**

StreetFighter3

Si no fuera porque sigo oyendo los gritos de mi madre diciéndome que deje ya la consola y me ponga a estudiar, juraría que estoy gastándome la pasta en los salones recreativos de la esquina.





Los aficionados a «Street Fighter» seguimos siendo unos afortunados. Durante los muchos años que han pasado desde que Ryu y sus compañeros comenzaron a darse golpes, hemos conocido tantas entregas del juego que casi hace falta tomar apuntes para poder aclararse.

La cosa ha llegado al extremo de ver cómo «Street Fighter III» se ha desdoblado en dos líneas temporales diferentes: por un lado corre «Street Fighter Alpha», cuya tercera edición ya hemos estrenado en Dreamcast, y por otro va «Street Fighter III», que es el que nos interesa ahora.

Y ES QUE CAPCOM VA A DARLE OTRA VUELTA de tuerca a la saga con este juego, que lleva el nombre completo de «Street Fighter III: W Impact», y va a reunir en un solo disco las dos primeras versiones para recreativa de «SF III»: «New Generation» y «2nd Impact».

Lo primero que os llamará la atención del juego será la gran ▶▶

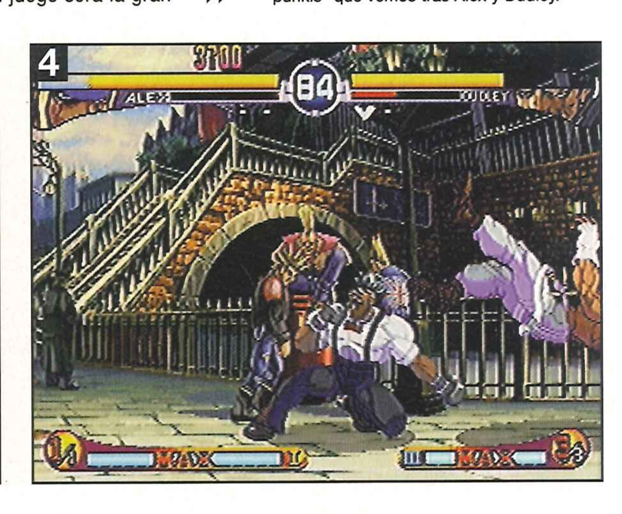
1 Los escenarios de «Street Fighter III» estarán llenos de detalles. Fijaros en la casa del fondo y el árbol de Navidad... Por cierto, ¿todavía quedará algo de turrón en la despensa?

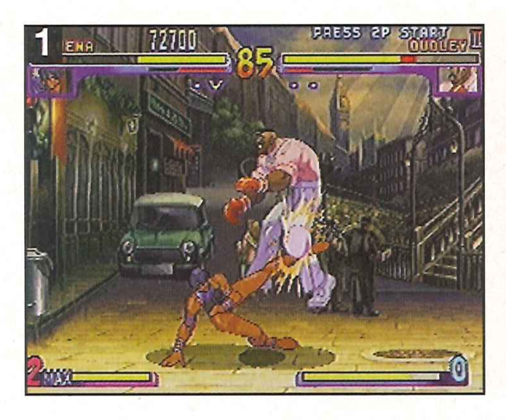
2 Ya sabemos que en la saga «Street Fighter» no importa el tamaño del personaje, sino nuestra pericia para dar golpes o realizar llaves. ¡Que le digan lo contrario a esta mezcla entre Yeti y Schwarzenegger.

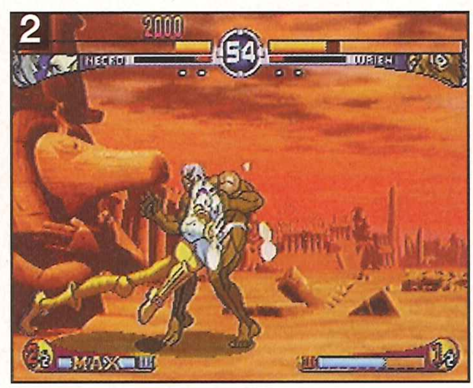
3 Conforme nos zurren, se irá llenando una barra que aparecerá en la parte de abajo de la pantalla. Cuando por fin esté a tope, podremos dar golpes tan contundentes y espectaculares como éste.

4 Aunque no serán interactivos, los lugares donde luchemos sí que estarán llenos de movimiento, tanto de objetos como de personajes tan curiosos como estos "punkis" que vemos tras Alex y Dudley.











▶▶ cantidad de personajes nuevos en plantilla, ya que sólo quedarán Ken y Ryu de anteriores entregas.

Habrá nuevas técnicas de ataque y defensa, y aunque los combates seguirán fieles a las 2D, va a tener lugar en unos escenarios llenos de colorido, que superarán el nivel de detalle tradicional de la saga.

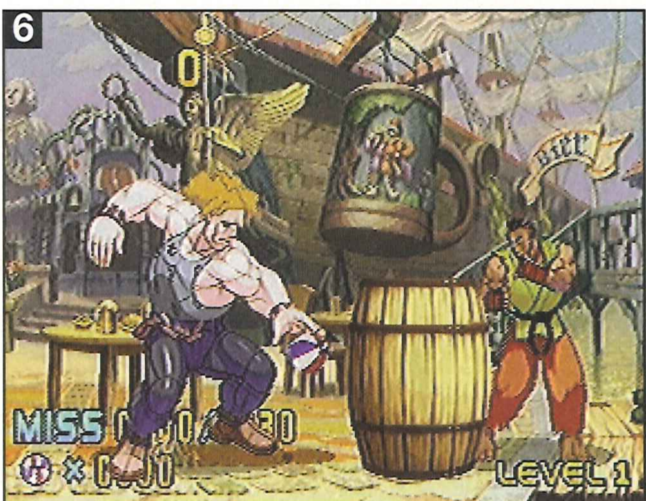
EL CONTROL SERÁ SUMAMENTE SENCILLO, centrado en la idea de "botón = movimiento" y sin apenas largos combos que memorizar. Esto conseguirá que el juego nos enganche fácilmente, tengamos o no experiencia con los arcades de lucha. Lo que sí destacaremos es que los chicos de Capcom van a aprovechar la capacidad de nuestra consola para que la velocidad de la acción será equiparable a la de la máquina recreativa.

Desde luego, no es que el juego vaya a destacar por su originalidad, pues «SFIII: W Impact» seguirá en esa línea en que casi todo cambia, pero la base permanece. De lo que no hay duda es de que, mientras la serie conserve un público fiel, Capcom mantendrá su particular "gallina de los huevos de oro". ■



❶ En muchas ocasiones, la velocidad será la auténtica protagonista del juego. La acción irá tan rápida como en la versión para recreativa.
❷ En estas ruinas nos enfrentaremos a Urieh, todo un coloso con poderes mágicos.
❸ Dudley es un boxeador que se servirá de sus guantes para hacérnoslo pasar bastante mal...
❹ ¿Habéis visto el follón que han organizado estos tipos con su afán por darse bofetadas?
❺ Al principio del combate podremos obtener un montón de puntos si damos el primer golpe.
❻ En el original modo "bloqueo" tendremos que parar todas las pelotas que nos lancen, tratando de impedir que toquen el suelo.







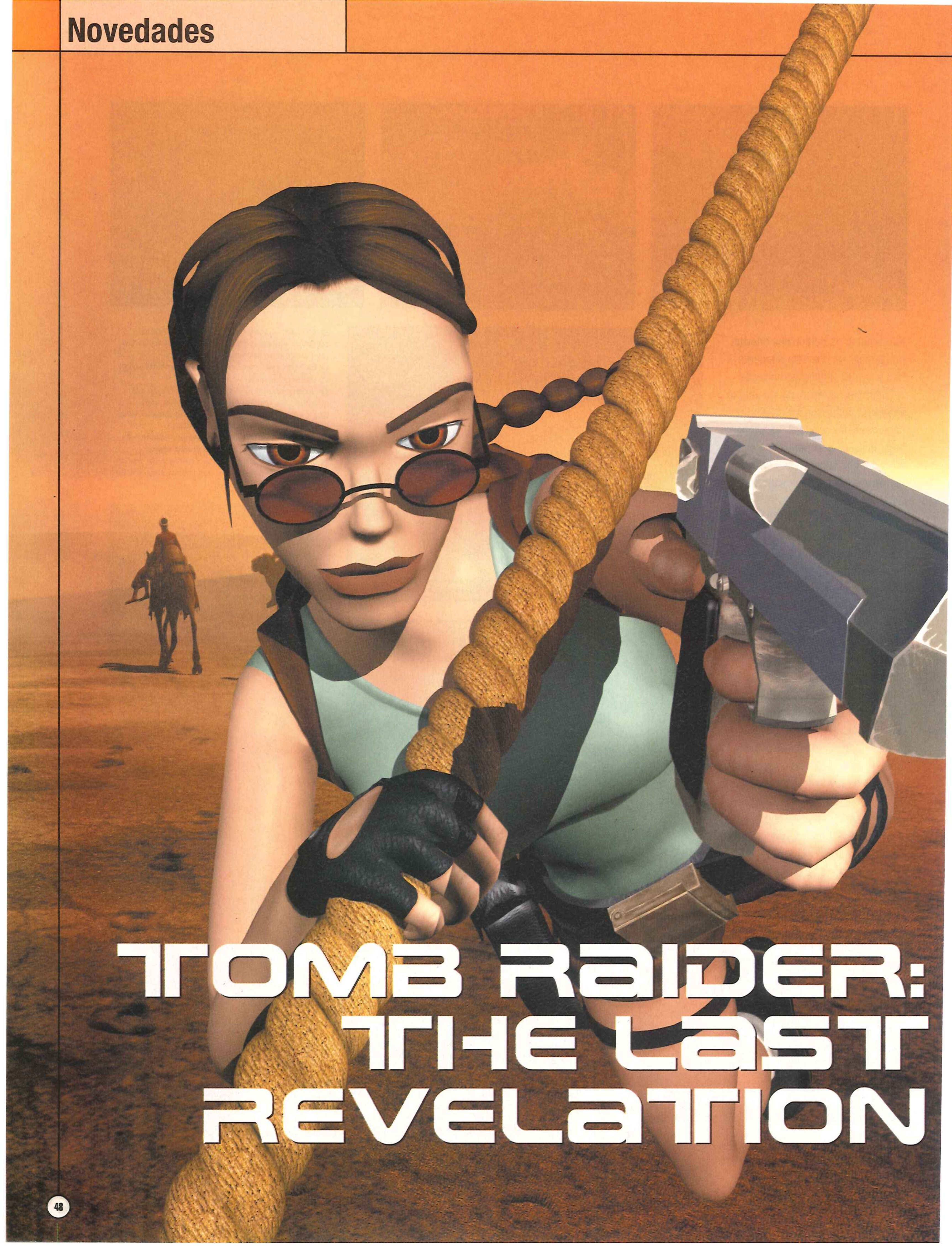
Dos juegos en uno. Nada más conectar la consola podremos elegir una de las dos entregas de «SFIII» que aparecieron para recreativa: «New Generation» o «2nd Impact».

LAS CLAVES

LA SAGA CONTINÚA. Todos los amantes del género de la lucha tienen en la saga «Street Fighter» una referencia obligatoria. Este juego será su continuación, al presentarnos, en un solo disco, las dos primeras entregas para recreativa de «Street Fighter III». Va a ser una oportunidad única para coleccionistas.

CALIDAD DIGNA DE RECREATIVA. La calidad de los gráficos de «Street Fighter III: W Impact», unida a la velocidad de la acción y a la sencillez del control, nos permitirán disfrutar de las mismas sensaciones que ofrecen las correspondientes versiones a las que se puede jugar en los salones recreativos.

UN GRAN JUEGO... EN SU JUSTA MEDIDA. No hay que perder de vista que se va a tratar de un juego de lucha en 2D, suficientemente bueno y adictivo, pero difícilmente comparable a «Soul Calibur» o el prometedor «Dead or Alive 2». Aquí lo que os vais a encontrar será un «Street Fighter» en la misma línea de siempre.



TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Lara Croft se enfrenta a **la mayor aventura de su vida.** Por suerte, trae los polígonos mejor puestos que nunca.

- Tipo de juego: **AVENTURA DE ACCIÓN**
- Compañía: **EIDOS** www.eidos.com
- Distribuidora: **PROEIN** www.proein.com
- Visual Memory: **SÍ (33 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **CASTELLANO**

Ya podemos sacar los cohetes y petardos que se quedaron sin usar en la última Nochevieja, porque la arqueóloga más famosa de la historia ha llegado por fin a Dreamcast.

Pues sí, Lara Croft entra en nuestra casa (ojalá fuera posible tenerla en carne y hueso) para acercarnos esta versión del último capítulo de la serie, y aunque suponga su debut en la máquina de Sega, es ya la cuarta vez que la Croft protagoniza un videojuego.

Para la ocasión, la gente de Core ha decidido volver a los orígenes, con la idea de recuperar las líneas básicas que tenía el primer «Tomb Raider». Por eso, aunque nuestra chica sigue siendo una experta con la pistola, le han dado más importancia a los puzzles, que vuelven a ganar protagonismo en el juego.


Los malditos ninjas negros siempre están dispuestos a amargarnos nuestra cita con la señorita Croft. Ante estos energúmenos tenemos que emplearnos a fondo si no queremos arriesgarnos a perder toda la barra de energía. Utilizar la "shotgun" se hace imprescindible para poder abatirlos con garantía de éxito.

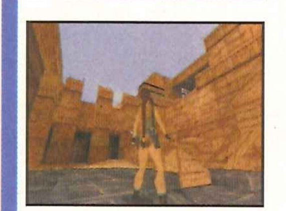
EL ESCENARIO DE LA AVENTURA sí que resulta una novedad total, porque se desarrolla de principio a fin en Egipto. Esto, que dicho así puede parecer aburrido, no lo es en absoluto, ya que las distintas localizaciones están envueltas de misterio. Así, podemos visitar lugares como El Cairo, Alejandría o incluso las legendarias pirámides de los faraones.

Todo comienza con una acertada fase tutorial que nos sirve de entrenamiento, en la que controlamos a una Lara con sólo 16 años y coletas. El objetivo de esta zona es que todos los que nunca hayan probado el juego se familiaricen con los movimientos de nuestra heroína. Pero nos hará falta incluso si somos veteranos, porque se han incluido algunas habilidades nuevas, entre las que cabe destacar el doblar esquinas cuando ▶▶

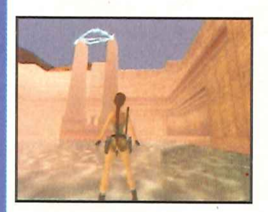

Este tipo nos guía, y de paso nos enseña el efecto de la luz.

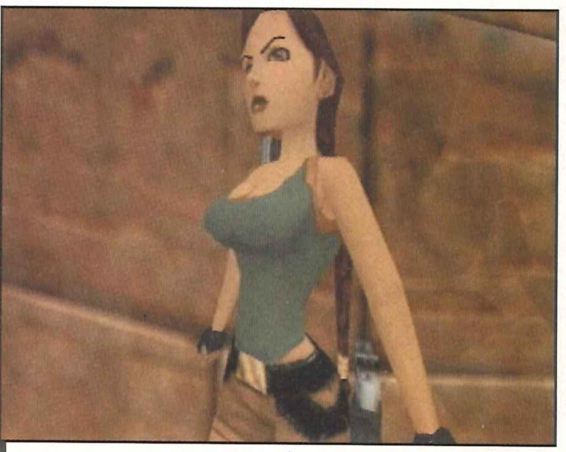

El equipamiento tiene algunas sorpresas tan útiles como estos prismáticos, con los que podemos investigar los escenarios o espiar a nuestros enemigos a distancia. Así podemos decidir qué es lo siguiente que vamos a hacer sin correr ningún tipo de peligro.

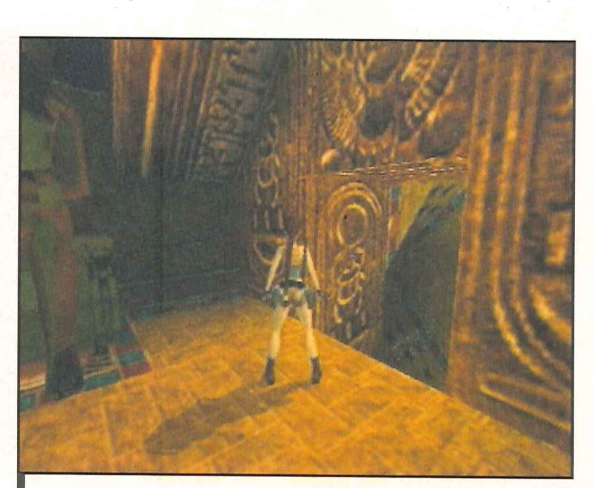
¡TANTOS ESCENARIOS POR EXPLORAR!


En la aventura tenemos que recorrer unos escenarios amplísimos, y buscar bien cualquier recoveco oculto.


Lara acciona una palanca en primer plano, mientras al fondo se ve una imponente sala que debemos cruzar.


La magia y el misterio también están presentes. ¿Qué será esa energía que desprenden las columnas?


Un ejemplo de la tremenda facilidad de Dreamcast para manejar un "porrón" de polígonos. ¿Habíais visto a Lara tan de cerca alguna vez?


Este capítulo de la saga «Tomb Raider» se desarrolla por completo en Egipto, un lugar perfecto para que una arqueóloga se meta en líos.


Lara es una buena conductora, y tiene un carnet especial para pilotar todo tipo de vehículos. Aquí la vemos a punto de subirse en un magnífico jeep, aunque durante su aventura también tiene oportunidad de avanzar a los mandos de una potente moto. El control de estos vehículos es sencillo y muy intuitivo.

Otras puntuaciones

HOBBY CONSOLAS: 88 %
REVISTA OFICIAL INGLESA: 7.

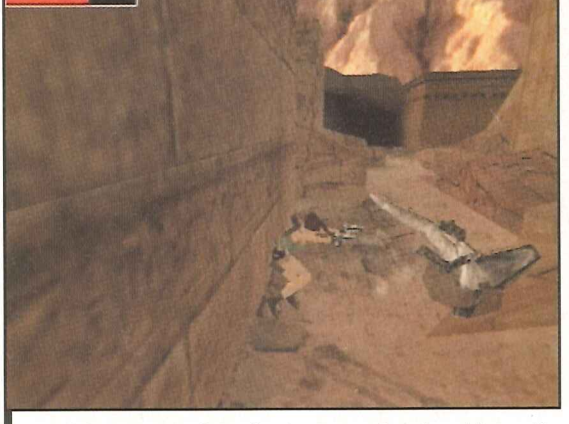
nos colgamos de algún saliente, o la posibilidad de agarrarnos de cuerdas y balancearnos para llegar a lugares que antes parecían fuera de nuestro alcance.

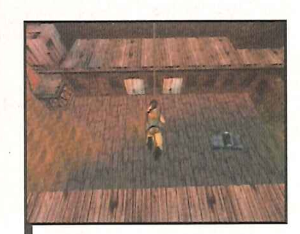
Puestos a comparar la versión de Dreamcast con las que se han visto en el restó de plataformas, nos encontramos con que gráficamente presenta una nitidez mayor, y todo el entorno poligonal goza de una gran suavidad, aunque también hemos detectado que el fondo se genera bruscamente en algunos escenarios, y que en ciertos movimientos de cámara se aprecian algunos polígonos más "bailones" de lo debido.

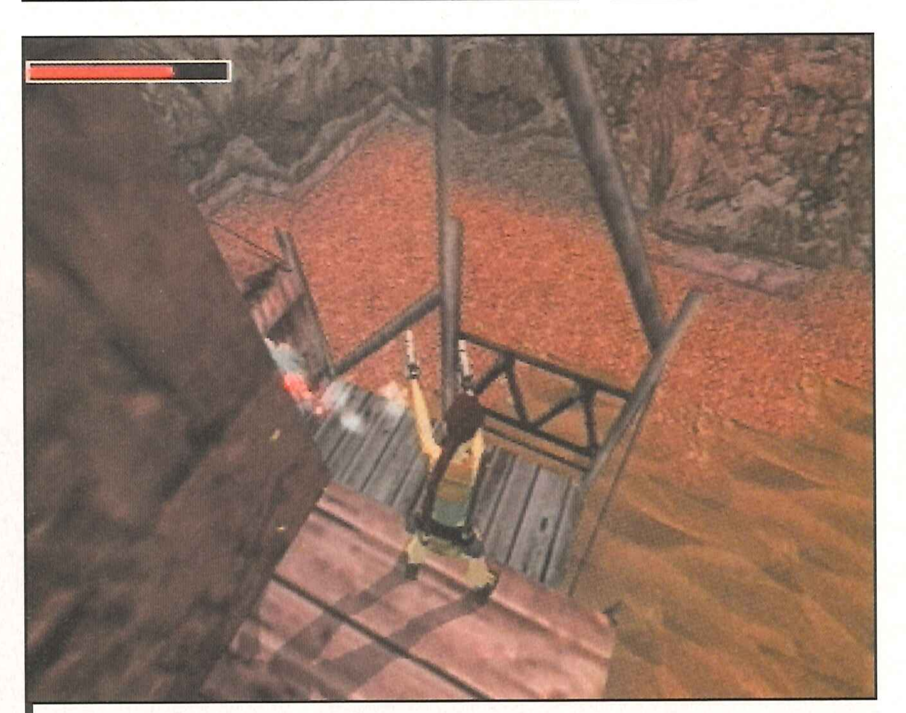
Por otra parte, hay efectos de luz y transparencias que sólo se aprecian en nuestra versión, y como todos los escenarios gozan de una amplitud monumental, con texturas muy elaboradas, el envoltorio gráfico resulta superior a lo ya conocido.

OTRA NOVEDAD A TENER EN CUENTA consiste en la inclusión de nuevas armas y objetos. Uno de los más curiosos es el arco, que nos ofrece una perspectiva en primera persona para abatir a los enemigos con más precisión. Algunos de estos objetos ahora se pueden combinar entre sí, lo que abre un abanico de posibilidades mucho más amplio en el inventario de "cacharros" que podemos llevar en nuestra mochila.

Los enemigos también se han beneficiado del paso a los 128 bits, porque han aprendido a atacar en mayor número, y a protegerse de nuestros disparos como auténticas fieras (ya veréis cuando descubráis a los ninjas). Pero claro, siempre nos queda la posibilidad de montarnos en un jeep o en una moto y arremeter contar ellos, a ver qué opinan.


Uno de los mayores peligros de esta gran aventura viene del agua. No solo por el peligro de ahogarnos cuando nos sumergimos, sino porque de allí también habitan criaturas tan hostiles como este cocodrilo.


¡¡Allá vooooy!! Lara en plan intrépido, emulando los paseos de Tarzán colgado de la liana.


Los enemigos no son demasiado abundantes en el desarrollo del juego, ya que se ha querido dar preferencia a las labores de investigación. No obstante, cuando por fin dan la cara, podemos estar seguros de que nos van a dar mucha guerra. Lo mejor es buscar un lugar elevado lejos de su alcance para acabar con ellos.

TRAMPAS PARA CAZARTE

Hay que andar con pies de plomo por los escenarios, porque nunca se sabe dónde puede aparecer alguna desagradable sorpresa. Algunas de ellas están tan ocultas que sólo las vemos cuanto es demasiado tarde.

¡MAMAÍTA, QUÉ SECUENCIAS!


Creemos que en esta captura sobran los comentarios. Es un ejemplo de la perfecta unión de volumen y texturas.


Si os gustan estas imágenes, esperad a verlas en directo. Son de lo mejorcito que hemos visto en mucho tiempo.


Lara se va encontrando con personajes que la ayudan a desvelar los misterios que se esconden en Egipto.

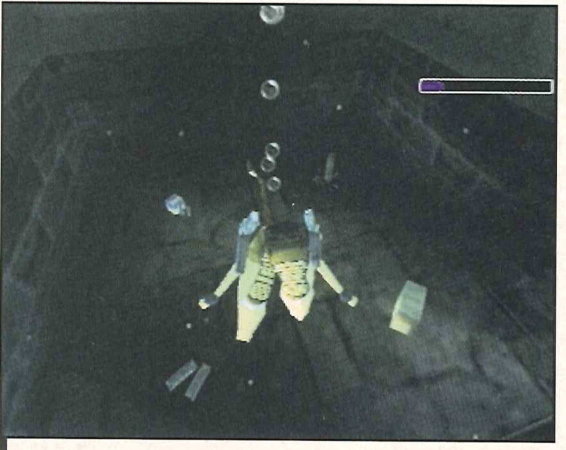

¡Ups!, parece que nuestra heroína se encuentra en una situación delicada. ¿Quién se apunta a echarla una mano?

Desvelar el significado y poder de algunos objetos es la clave para salir airosos de algunas situaciones peliagudas.


Los puzzles son la nota predominate en todo el juego. Los objetos de todo tipo, las palancas, puertas secretas, resortes y salas ocultas, requieren de toda nuestra atención para poder seguir avanzando paso a paso en esta espectacular aventura.


Lara necesita ejercitar el tiro con todo el arsenal que transporta en su mochila. Para ayudarla en este menester, los enemigos que pululan por los diversos escenarios se prestan voluntarios como diana móvil. ¡Hay que ver que considerados!. Si no fuera porque algunos tienen muy mala uva , les cogeríamos cariño.

Parece mentira que en una mochila tan pequeña como la que lleva Lara quepan tantas cosas. A medida que avanzamos vamos hallando objetos de todo tipo: armas, munición, brújulas, prismáticos, etc.


Las asfixiantes fases submarinas no podían faltar en la nueva aventura de Lara. En estos casos ya sabéis: a vigilar la barra que mide el nivel de oxigeno de nuestros pulmones. Si llegara a acabarse...

Lo que también ha mejorado notablemente es su inteligencia artificial, con lo que en más de una ocasión consiguen ponernos en serios aprietos. Por eso, se agradece la opción que nos permite salvar la partida en cualquier momento.

OTRO ASPECTO QUE NOS HA SORPRENDIDO, y muy gratamente por cierto, es el sonido, que ha sido cuidado con mimo por los creadores.

Detalles como el rugido del motor de un coche, o la resonancia de unos pasos en la oscuridad, por poner un par de ejemplos, crean una atmósfera de juego muy envolvente. A esto tenemos que añadir la aportación de las "curradísimas" escenas de vídeo intercaladas a lo largo de todo el recorrido, porque su gran calidad os dejará asombrados, palabra.

Como conclusión, os podemos decir que estamos ante el «Tomb Raider» más elaborado de la serie, y también ante la entrega más avanzada para consola.

Si no le hemos puesto una nota más alta es porque no deja de ser una versión de lo que ya conocíamos, y nos gustaría haber tenido a Lara en exclusiva para nuestra consola. Pese a eso, su alta jugabilidad hace que sea una aventura de lujo. ■

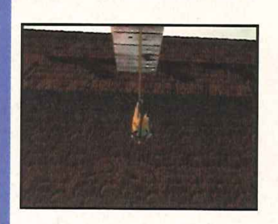
YA DE PEQUEÑA ERA UNA MONADA



Efectivamente, Lara con 16 añitos es la protagonista de una primera fase que funciona a modo de tutorial. Tenemos que efectuar los movimientos que nuestro amigo nos indica para acostumbrarnos al control de una forma progresiva.

LA AVENTURERA QUE SIEMPRE QUERÍA MÁS





Esta chica se mueve mejor cada día que pasa. No para de aprender nuevas habilidades que dotan a sus aventuras de todo el realismo necesario. Esta vez ha estado ensayando cómo balancearse con una cuerda o ensayando la forma de girar esquinas colgada de una cornisa, y gracias a ello las posibilidades de acción son más amplias que nunca.

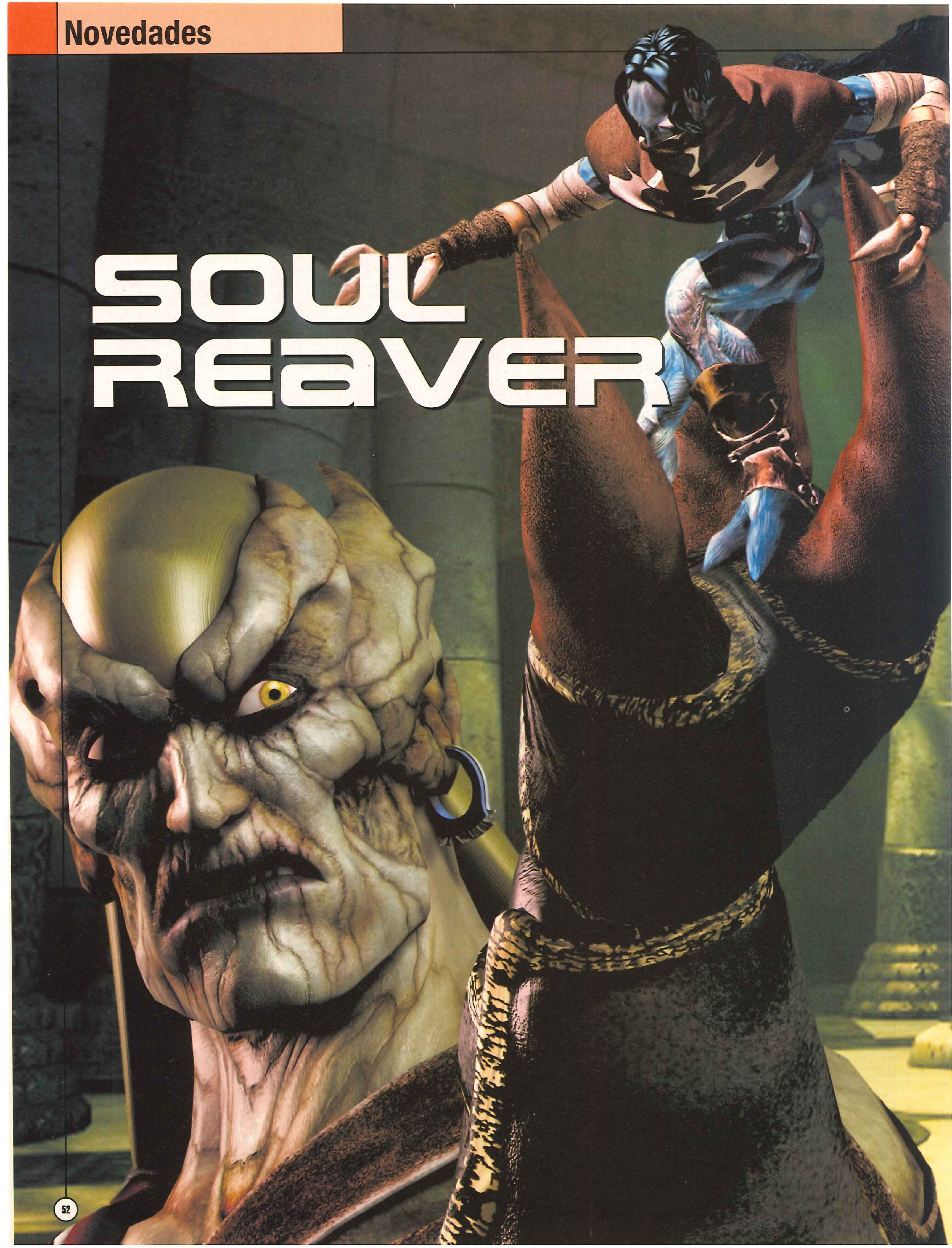
▲ **Nos encanta:** El ambiente que rodea al juego es sensacional: los escenarios en Egipto, los enemigos, los vehículos, las secuencias de vídeo, el doblaje...

▼ **Podía haberse mejorado:** La verdad es que seguimos con las ganas de que Lara nos traiga una aventura programada en exclusiva para nuestra consola.

Valoración

Pese a que se podría haber mejorado algo más gráficamente, la jugabilidad que nos ofrece esta aventura sigue siendo altísima.




SOUL
REAVER

Ya me lo dijo el dentista: **"vigila tus colmillos".** Pero el caso es que yo me veo guapo y todo...



- Tipo de juego: **AVENTURA DE ACCIÓN**
- Compañía: **EIDOS** www.eidosinteractive.com
- Distribuidora: **PROEIN** www.proein.com
- Visual Memory: **SÍ (50 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Han tenido que pasar un montón de siglos para que alguien intentara poner fin al siniestro reinado de Kain, el Rey de los Vampiros. Y no podía ser otro sino Raziel, el que fuera su lugarteniente, su primer hijo, su favorito. Todos conocemos ya su historia, la de aquella inoportuna evolución por la que desarrolló alas antes que su creador, y sus drásticos efectos. Con este duro argumento se presenta «Legacy of Kain: Soul Reaver»,una aventura que llega a Dreamcast tras lograr el éxito en PC y PlayStation.

Su triunfo se sustenta en dos pilares básicos: una trama muy bien elaborada y un desarrollo apasionante.

LA HISTORIA DE RAZIEL, EL ANTIHÉROE moralmente destrozado al que sólo su sed de venganza le concede fuerzas para iniciar una misión fratricida contra sus hermanos vampiros y su propio padre, Kain, es una de las más sugerentes que se han creado para un videojuego desde que la tecnología permitió que los juegos tuvieran guión (está claro que Pacman era muy feliz comiendo fantasmas, sin tener que preocuparse de más gaitas).

Este planteamiento se va desarrollando a lo largo de la partida magistralmente, ayudado por un desarrollo en el que se combinan la acción, la exploración y la resolución de enigmas. Raziel es una criatura que vive entre dos mundos paralelos, el espectral y el físico, donde la investigación y la resolución de puzzles se unen a numerosos combates contra todo lo que se interponga en su camino, ya sean vampiros, seres humanos (¡qué ilusos!), o ▶▶



Atravesar rejas sólo es posible en el plano espiritual, y suele abrir nuevas zonas a investigar.



TÁCTICAS PARA SOBREVIVIR



Desperdigadas por Nosgoth hay todo tipo de lanzas. Todas son largas, puntiagudas y bien afiladas. Resultan muy útiles para empalar a los enemigos.



Si no hay otra cosa a mano, una antorcha encendida es una opción bastante eficaz. Ya se sabe que los vampiros son "alérgicos" al fuego.



Y una vez adquirida esta habilidad, lanzar energía de impacto es otra posibilidad para acabar con nuestros simpáticos "amiguitos".









Si Raziel encadena con rapidez varios golpes, atonta a sus enemigos durante un corto tiempo. Con un poco de destreza no es difícil alzarlos en volandas y arrojarlos a una hoguera, por ejemplo.



La mayor parte de nuestra aventura se desarrolla en el plano físico, pero a menudo pasamos al espiritual, donde no hay vampiros, sino almas en pena dispuestas a absorber toda nuestra energía vital.



Pasar del plano físico al espiritual es tan sencillo como desearlo (lo podemos hacer en cualquier momento y lugar). El recorrido inverso es un poco más complicado, porque para pasar al plano físico desde el espiritual, Raziel necesita encontrar un portal intercambiador de planos y además tener repleta la barra de energía.



Cuando Raziel aprende de uno de sus terribles hermanos la habilidad de nadar, se le abre un nuevo e interesante camino de investigación, al poder adentrarse en los numerosos ríos y canales de Nosgoth.



A lo largo de la tierra de Nosgoth nos encontramos con portales teletransportadores como éste. Cada uno tiene el signo del clan a donde conduce. Son estupendos para ir a lugares muy alejados unos de otros, una vez activados la primera vez que los pisamos.



siniestras almas en pena.

Para ser sinceros, todo lo dicho hasta ahora ya se encontraba en las anteriores versiones. ¿Qué ha ganado el juego en Dreamcast? Pues es en su aspecto técnico donde el paso a los 128 bits le ha sentado tan bien como a nosotros un viaje a las Seychelles con Penélope Cruz.

LA CALIDAD GRÁFICA DE «SOUL REAVER» está fuera de toda duda: sus enormes, sólidos escenarios, están envueltos en una penumbra de pesadilla, y transmiten esa desazón propia de las mejores películas de terror gótico. A ello contribuye el diseño de los decorados: laberínticos palacios en ruinas, templos o abadías..., todos plasmados en alta resolución y con un grado de detalle en sus texturas, digno la mejor de las consolas. Junto a esto, una serie de efectos visuales secundarios que quitan el hipo, como la iluminación en tiempo real cuando Raziel avanza con una antorcha. Inquietante, ¿no?

Ahora, abrid bien las orejas, porque vamos a hablaros del sonido, aunque más bien deberíamos hacerlo de su completa banda sonora. Todos los efectos propios de una película de terror se unen admirablemente: cortas y angustiosas melodías que suenan en el momento más oportuno, constantes lamentos quejumbrosos y gritos de dolor, a los que se une un doblaje excepcional en las muchas escenas cinemáticas. Anotad que hablamos de doblaje, realizado magistralmente por auténticos actores, y puede que alguna de las voces os suene de haberla oído en la pantalla grande.

Y lo mejor de todo es que la soberbia ambientación del juego, aunque podría





Raziel y el malvado Kain se ven las caras en varias ocasiones durante la aventura.

2ª Opinión

Aunque no llega a explotar todas las capacidades técnicas de Dreamcast, tanto por su elaborado argumento, como por su estremecedora ambientación, «Soul Reaver» se convierte en una de las más apasionantes aventuras de acción disponibles para la máquina de Sega.

David Martínez
HOBBY CONSOLAS

Otras puntuaciones

HOBBY CONSOLAS: 86%
REVISTA OFICIAL INGLESA: 7.



Son dos, los muy cobardes, pero ni en grupo pueden contra el poderoso Raziel.



Los hermanos de Raziel son los jefes de final de fase. Éste tan feo es uno de los primeros.

RESOLVER ROMPECABEZAS PUEDE SER MUY ÚTIL









En cualquier momento del juego podemos acceder a una especie de templos, siempre que hayamos encontrado la puerta que conduce a ellos, claro. A veces, el problema no es encontrar la puerta, sino tener una habilidad especial para llegar a ella (nadar, escalar, etc.) Aquí nos encontramos con diversos puzzles a resolver, la mayoría de ellos basados en mover bloques. Si los superamos, conseguimos unos conjuros mágicos que después nos resultan muy útiles en los combates más duros.

Si estáis tan impacientes por acabar el juego que no podéis esperar a hacerlo "como Dios manda" y no os importa hacer alguna trampilla, echad un vistazo en la sección de Trucos...



Este es uno de los momentos más impactantes de la aventura de Raziel: el momento en que llega a la cripta donde él y sus hermanos fueron enterrados. Es allí donde Kain profanó sus cuerpos y los dio la nueva "vida" vampírica. ¿Acaso no es para enfadarse si a uno le hacen esta cochinada en el lecho de muerte?

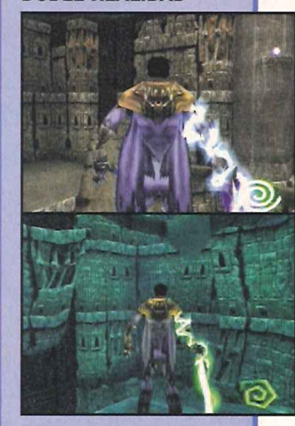


Este bichejo se va a marchar para casa bien servido, y no se trata de zumo de tomate....





DOBLE REALIDAD



Al pasar del plano físico al espiritual, los escenarios se retuercen y cambian, apareciendo a veces posibles salidas en el suelo o en las paredes. Además, las almas en pena que habitan allí son menos peligrosas que los vampiros del plano físico. Ahora bien, en el plano espiritual, Raziel no puede escalar o mover cosas, al carecer de consistencia física para realizar esas acciones.







La intro con que da comienzo «Soul Reaver» es una de las más bellas que se pueden ver en Dreamcast. Su estupenda calidad gráfica, y un doblaje que pone los pelos de punta, nos introducen en la gran aventura del vampiro Raziel.

▲ Nos encanta: La formidable combinación de un argumento apasionante (doblaje incluido) con un desarrollo en el que se mezclan acción e investigación.

▼ Podía haberse mejorado: El sistema de cámara falla en ciertas ocasiones, y se hace un poco corto (aunque muy intenso). Como en otros casos, nos hubiera molado tener una versión que introdujera más cambios.



Antes de condenarlo a muerte, Kain destrozó las magníficas alas que le habían salido a Raziel. Ahora, éstas no son ni la sombra de lo que fueron. Aunque no puede volar, sí que realiza vuelos cortos planeando.



Los enormes escenarios de «Soul Reaver» son de una gran belleza plástica. La neblina de los fondos contribuye a la ambientación de la inquietante atmósfera en que discurre toda la aventura de Raziel.

▶▶ haberlo hecho, no le roba ni una gota de protagonismo a uno de los personajes más versátiles que se pueden encontrar en Dreamcast.

RAZIEL PUEDE SUPERAR CUALQUIER OBSTÁCULO.

Corre, salta, planea, pelea con o sin armas, y se alimenta ¡de las almas de sus enemigos! A lo largo del juego logra adquirir más habilidades, pero preferimos no contároslas para no destripar parte de la trama.

Lo que sí conviene avisar es que algunas escenas, como los empalamientos, resultan bastante violentas.

¿Qué os parece? Pues os parecerá mejor cuando descubráis que el control ha sido perfeccionado en esta versión, ajustándolo al joystick para hacerlo más sencillo y sin brusquedad alguna de movimientos.

Quizás el elemento más desafortunado del juego, que no se ha mejorado de las otras versiones, es el sistema de cámara, aunque no desmerece demasiado su resultado final. No se puede decir que sea el más inteligente que hemos visto, pues cuando Raziel hace un giro brusco, la cámara no siempre le sigue como debería, y esto nos obliga a corregir el punto de vista (pasando a visión subjetiva) más a menudo de lo que sería deseable.

Otro "pero" es que la aventura de Raziel se hace corta. Aunque cuenta con misiones paralelas no imprescindibles para llegar al final, como encontrar todos los conjuros mágicos, si lo comparamos con otros como «Shadow Man», la duración no es muy alta.

Pese a todo, «Legacy of Kain: Soul Reaver» es una gran aventura, que no por ya conocida debería faltar en vuestra colección. ■

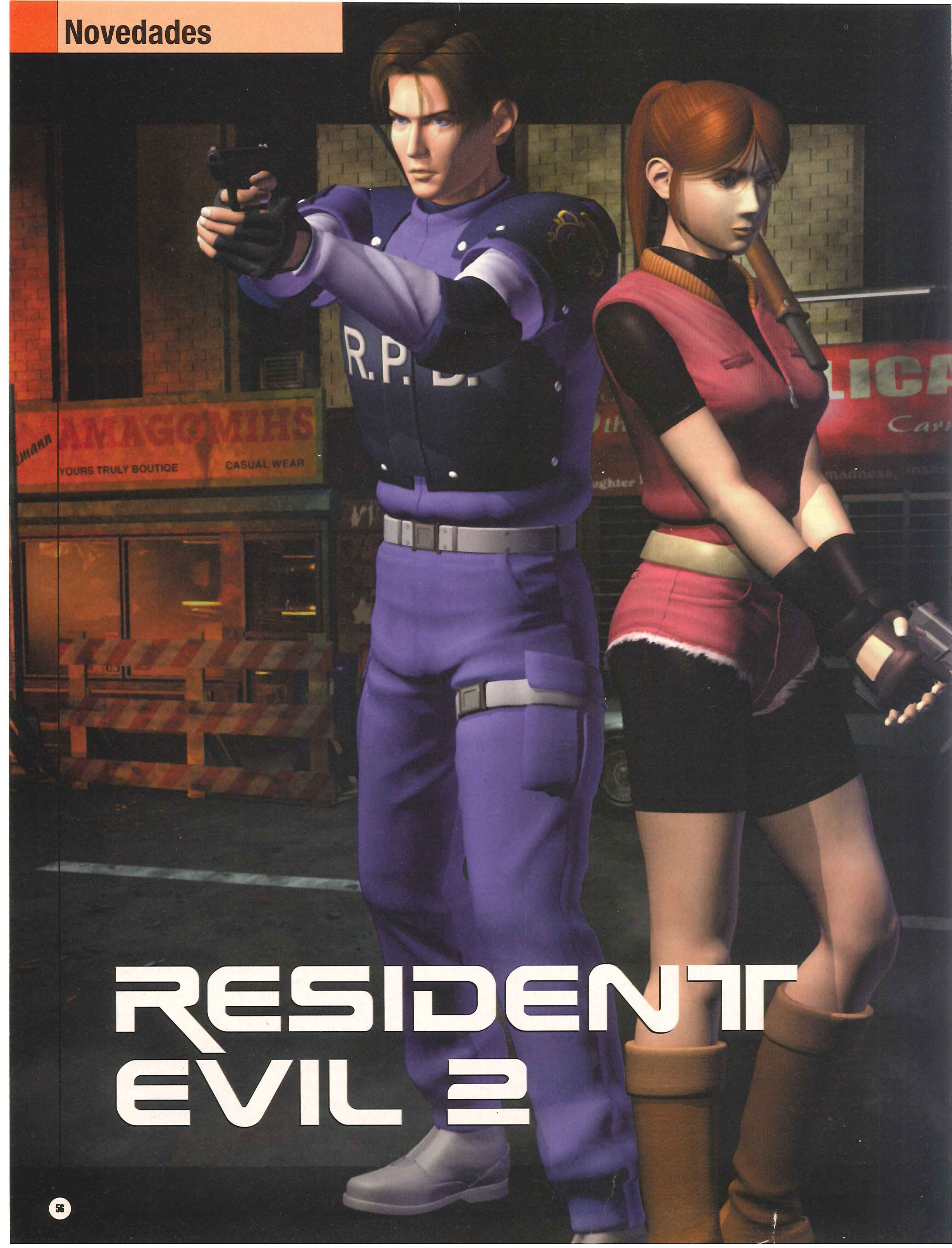


Si giro la válvula, sale gas por este tubo. ¿Para qué demonios servirá todo esto?

Valoración

El genial argumento se conjuga con una ambientación de lo más inquietante. Es, sin duda, una aventura ineludible.



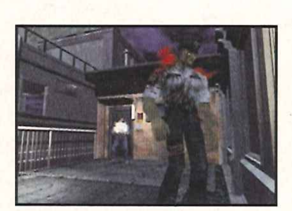

AMAGOMIHS
YOURS TRULY BOUTIQE
CASUAL WEAR
R.P.D.
RESIDENT EVIL 2

Raccoon City está **lleno de muertos vivientes.** Búscate un buen escondite, porque... ¡te acabas de mudar allí!

- Tipo de juego: **AVENTURA DE ACCIÓN**
- Compañía: **CAPCOM** www.capcom.com
- Distribuidora: **VIRGIN** www.virgin.es
- Visual Memory: **SÍ (8 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **INGLÉS**







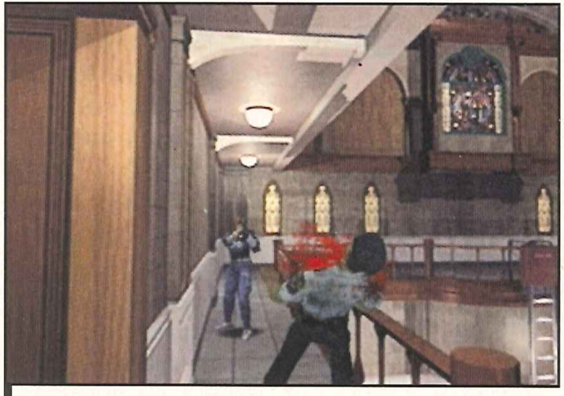


Ha llovido ya un poquito desde que pudimos disfrutar del primer «Resident Evil» en la casi olvidada Saturn. Ahora, los horrores que envolvían aquella fabulosa mansión en medio del campo se han trasladado a Raccoon City con el único propósito de hacernos pasar miedo en estado puro. Tras el nombre de "Umbrella" se esconde una oscura factoría del horror, que convierte en zombie a todo el que se cruza en su camino.

PERO HA LLEGADO EL MOMENTO, no hay vuelta atrás, y la suerte esta echada. Después de esperar más tiempo de lo previsto, los dos GD-Rom en los que se divide el espeluznante «Resident Evil 2», por fin están a la venta.

De inicio, podemos elegir con qué personaje nos apetece más empezar la partida, Claire o Leon. Una vez que nos pasemos la aventura con el personaje escogido, tenemos que llegar al final con el otro, gracias al bloque de memoria que nos otorgan al terminarlo. Lo bueno es que algunas decisiones que tomemos al recorrer por primera vez cada escenario afectarán directamente al personaje que lo visite en segundo lugar. De este modo, tenemos que decidir si le dejamos un arma al compañero que vendrá después, o poner nuestra mano en un detector de huellas dactilares para que el segundo personaje pueda abrir cierta puerta.

A lo largo de la historia también cobran relevancia personajes secundarios, como Ada Wong o Sherry, a los que controlamos ▸▸



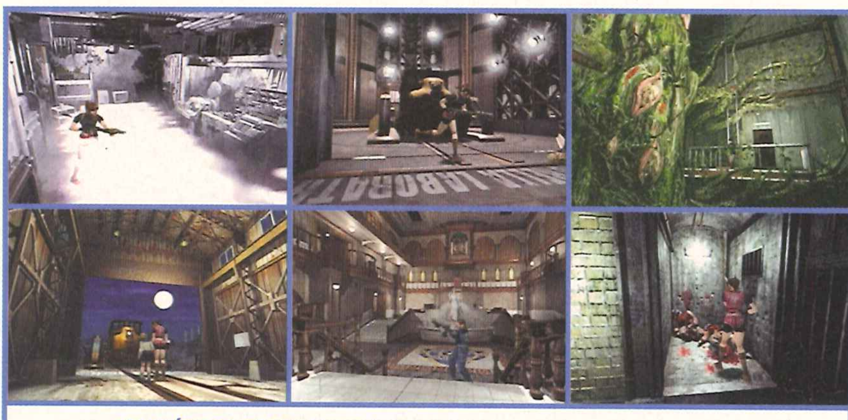
El interior de la comisaría es el primer gran escollo a salvar. Todos los atentos policías de antaño se han convertido en seres monstruosos ávidos de sangre fresca... y humana a ser posible. No hay que soltar el arma ni un momento, si no queremos servirles de almuerzo.



Leon renqueando después de recibir el ataque de dos zombies. Sera mejor encontrar rápido una planta curativa.



¡Maldita sea! ¿Por qué se me ocurriría abrir esa puerta?



MAGNÍFICOS ESCENARIOS PARA UNA AVENTURA ESCALOFRIANTE

Los escenarios prerenderizados son un derroche de imaginación por parte de los programadores. Durante la aventura visitamos tres escenarios principales: Racoon City, la comisaría y los laboratorios. Dentro de ellos encontramos estancias alucinantes y decorados admirablemente detallados. La belleza y el fuerte componente gore de las salas son impactantes. Aunque dé mucho miedo, merece la pena visitarlas todas.



Los baúles son de gran ayuda a lo largo de todo el recorrido. En ellos podemos guardar objetos para no tener que llevarlos encima ocupando espacio en el inventario. Ademas, están distribuidos en sitios estratégicos para tener siempre a mano la posibilidad de recuperar lo que necesitemos. Cerca suyo siempre hay también una máquina de escribir y tinta china para salvar la partida en la Visual Memory.

CONOCE CON QUIÉN TE JUEGAS LA VIDA



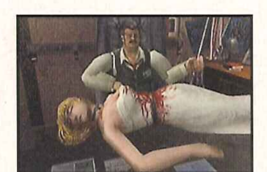
Nombre: Leon y Claire.
Son los protagonistas de la aventura. Claire puede llevar más objetos, pero Leon es algo más resistente al castigo.



Nombre: Sherry.
Esta niña es, junto con Ada Wong, uno de los personajes secundarios que podemos controlar en algún momento.



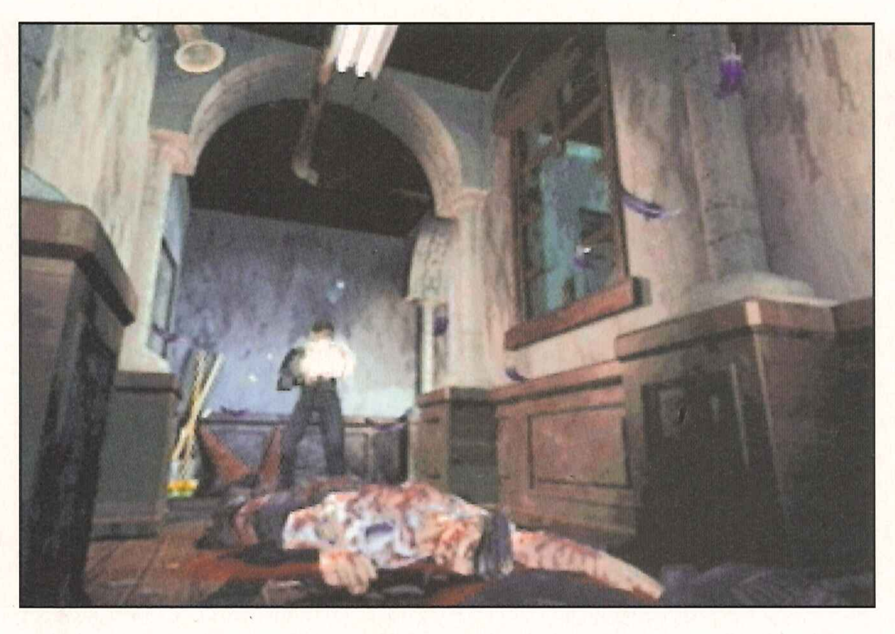
Nombre: William Birkin.
Este tipo es un elemento de cuidado. Sus extraños experimentos de laboratorio son un gran enigma.



Nombre: Jefe Irons.
Se esconde detrás de un helicóptero destrozado con la hija muerta del alcalde. Sabe más de lo que parece.



Nombre: Zombie, fiambre...
Estos engendros no tienen otra misión en la "vida" que pegarte un mordisco en la yugular en cuanto te vean.



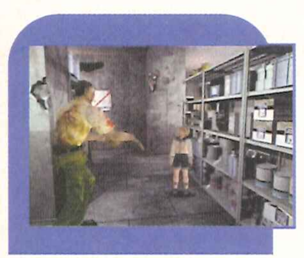
durante unos momentos.

Con todos ellos, nuestro objetivo es muy simple: hay que salir con vida de una ciudad repleta de zombies.

EL JUEGO NO TIENE DESPERDICIO a nivel gráfico desde ningún punto de vista. Los geniales escenarios prerenderizados dan una sensación de profundidad antológica, y están cargados de todo tipo de detalles. La versión de Dreamcast supera a las aparecidas en otras consolas por el hecho de poner en pantalla una mayor resolución general, y se nota también que los movimientos y animaciones de los personajes son más fluidos, tienen una definición mayor, y hasta les afectan de una manera notable los cambios de luz en tiempo real. A esto hay que añadir las secuencias cinemáticas, que hacen que se nos caiga la baba, y los vídeos intercalados en cada fase de la aventura para que no perdamos ni un solo detalle del terrible misterio que se esconde en la ciudad, pese a que tienen la desventaja de estar todos en inglés.

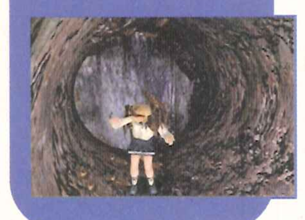
El procesador de sonido Yamaha que posee Dreamcast tiene trabajo de sobra para ocupar sus 64 canales con todo tipo de gritos, golpes, aullidos y voces. La banda sonora, suave en algunas ocasiones e inquietante en otras, acompaña perfectamente a la acción, y nos puede hacer dar un vuelco al corazón en los momentos más tensos.

Pero si la calidad técnica resulta evidente, también hay que decir que «Resident Evil» es ante todo una obra maestra de la jugabilidad. El gustillo que da recorrer todos los pasillos y estancias es incomparable. En tan solo unos minutos ya nos hacemos con el control del personaje y es como si hubiéramos estado jugando toda la vida a esto.



CONTROLANDO A SHERRY

Uno de los alicientes de «RE2», es que nos da el control de personajes secundarios en algunos momentos determinados. En este caso tenemos que manejar a Sherry, que se cuela por un conducto de ventilación por el que no cabe un adulto. La niña no lleva ningún tipo de armas, pero afortunadamente corre que se las pela. Así puede librarse de las cucarachas gigantes y otras lindezas que se encuentra por el camino.



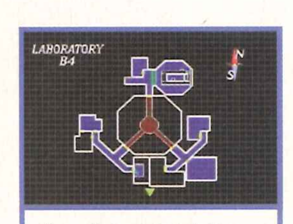






MODOS DE JUEGO EXCLUSIVOS PARA LA VERSIÓN DE DREAMCAST

Para compensar que el resto de consolas ya tienen su respectiva versión de «Resident Evil 2», Capcom nos obsequia con algunos extras exclusivos. Ya no hay que acabarse el juego en menos de tres horas para jugar con To-Fu (1) o con el cuarto superviviente (2) que deben recorrer un mapa en busca de un ítem. Además, se ha incluido el fantástico modo "Extreme Battle" (3, 4 y 5), y la galería de imágenes y vídeo (6).



¿Que sería de nosotros sin los mapas? Pues que estaríamos todo el tiempo dando vueltas como una peonza sin saber dónde ir. Para evitarlo se hace imprescindible echarles un ojito de vez en cuando tras pulsar el botón Y. Por supuesto, para poder acceder a ellos primero hay que encontrarlos, pero no hay que preocuparse, ya que suelen estar en sitios que saltan a la vista.











ESCENAS CINEMÁTICAS

¡El momento cumbre ha llegado! Intercaladas sabiamente dentro del desarrollo, asistimos a escenas cinemáticas de una enorme calidad. Gracias a ellas nos enteramos qué demonios ha ocurrido con el maldito G-Virus, y hallamos respuesta a todas las incógnitas que se agolpan en nuestra cabeza. Aunque quizá lo que descubramos no nos guste demasiado...

TIEMPO DE PENSAR





Los puzzles son una parte importante dentro de este "survival horror", y casi siempre consisten en colocar objetos en el lugar correcto, o encontrar llaves que nos permiten acceder a salas que están cerradas a cal y canto. No todo iban a ser disparos, ¿no?

▶▶ Además, el nivel de dificultad está muy bien ajustado para crear un nivel de adicción ante el que merece la pena rendirse.

Por si todo esto no ha despertado vuestro interés, Capcom se ha guardado un as en la manga para darle un toque de frescura a un producto que ya es de sobra conocido por el gran público.

OS HABLAMOS DE LAS NUEVAS OPCIONES y modos de juego exclusivos para Dreamcast. Básicamente, son la opción "Arrange", que no es otra cosa que entrar en el juego original con la ventaja de tener munición ilimitada para la Gatling Gun y la ametralladora.

También existen dos minijuegos protagonizados por To-Fu y el cuarto superviviente, personajes secretos en las otras versiones del juego, que consisten en cruzar de lado a lado un escenario contra el crono para alcanzar un objeto. Pero lo mejor es el modo "Extreme Battle", que está protagonizado por Chris Redfield y Ada Wong entre otros. En él, tenemos que sobrevivir a todos los tipos de enemigos del juego en el laberinto de los laboratorios.

Para completar la oferta tenemos toda una galería de videos e imágenes que se irá ampliando a medida que avancemos en el juego.

Pese a estas novedades, la pega que se le puede poner al «RE2» es su falta de originalidad, porque es un título ya veterano. De todas formas, si sois unos fans de la serie, os calmará mientras nos llega el esperadísimo «RE: Code Veronica». ■



Verá señor, es que tengo que pasar por ahí. ¿Sería tan amable de quitarse, por favor?

Los monstruos, engendros y jefes finales que pueblan la ciudad son de lo más variopinto que podamos imaginar. Likers, arañas, zombies, polillas, cocodrilos gigantes y otras criaturas más campan a sus anchas por todas partes. Cuando nos crucemos en su camino será mejor que llevemos el arma más poderosa para aniquilarlos. Aunque siempre podemos tirar del recurso del viejo truco indio: ¡salir por piernas!



Al acabar el juego aparece una pantalla de ranking, en la que podemos comprobar lo bien (o lo mal) que lo hemos hecho. Todo depende de las armas que hemos utilizado, del tiempo gastado y de las veces que hayamos salvado.



▲ Nos encanta: La sensación de miedo, los sustos, el despliegue gráfico. Una joya que todo buen consolero debería probar.

▼ Podía haberse mejorado: Al tratarse de una conversión de un juego ya conocido, hace que el resultado final pierda enteros. Al menos podían haberlo traducido.

Valoración

Un clásico genial a todos los niveles, pero ya muy conocido. Lástima que las novedades no afecten al desarrollo principal.

8

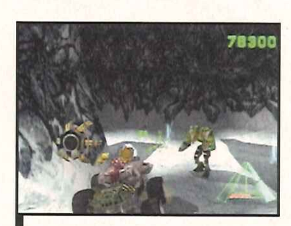
RED DOG

Capitán, en su valor y destreza está la última posibilidad de **salvar a la Tierra.** ¡Que no quede ni un marciano!

- Tipo de juego: **SHOOT'EM UP**
- Compañía: **ARGONAUT** www.argonaut.com
- Distribuidora: **SEGA** www.dreamcast-europe.com
- Visual Memory: **SÍ (8 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

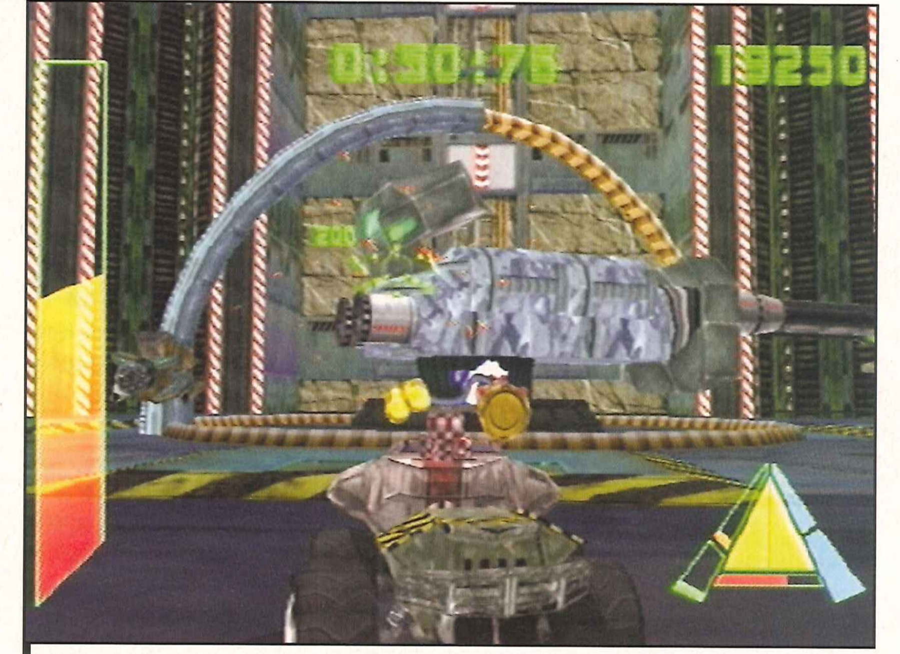
La compañía británica Argonaut, a la que seguro que conocéis por títulos como «Croc» (PlayStation) o «Star Wing» (Super Nintendo), ha iniciado su andadura en Dreamcast con este juego, que se engloba dentro de un género en el que su experiencia esta más que demostrada: los shoot'em up.

De esta forma, «Red Dog» nos ha puesto a los mandos de un potente tanque, con la misión de enfrentarnos a un ejército extraterrestre que acaba de invadir la Tierra. Poderosos carros de combate, gigantescas arañas que descargan rayos láser, soldados armados hasta los dientes (bueno, en el caso de que tengan) y otros muchos más, son los enemigos que se interponen constantemente en nuestro camino con una única idea en el cerebro (en el caso de que lo tengan también): hacernos papilla. Por nuestra parte, la cosa exige rapidez con el gatillo y puntería. Vaya, esta "peli" me suena...


Contra estos soldados, ni armas tecnológicas ni dada. Los atropellamos y se acabó.

Y ES QUE EL GUIÓN NO ES MUY ORIGINAL, aunque tratándose de un shooter esto es lo de menos. Lo que los amantes del género desean encontrar no es otra cosa que buenos gráficos y mucha acción, y «Red Dog» los ofrece en buenas dosis.

Visualmente, el juego ha aprovechado la potencia de Dreamcast con resultados altamente satisfactorios, mostrando unos gráficos estupendos, variados y brillantes en sus efectos de luz, y con unas texturas muy bien pulidas. El scroll es suave, sin saltos de imagen, y todo se mueve a una velocidad de 60 imágenes por segundo. Por este lado no es que se pueda pedir mucho más.

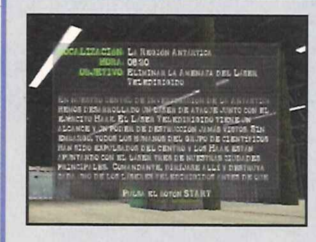

Éste es uno de los momentos más espectaculares del juego. Estamos sobre la plataforma de un ascensor que sube, con el láser del centro girando sin parar y nosotros disparando para destruirlo, al tiempo que nos libramos de otros enemigos que aparecen. Como veis, no se puede concentrar más acción en la pantalla.

Tan importante como el aspecto gráfico es la acción, y os podemos asegurar que «Red Dog» no nos deja apenas un segundo de partida en el que podamos soltar el gatillo y descansar. ▶▶



Otro punto a tener en cuenta en «Red Dog» es su buen sonido, con un acompañamiento musical de lo más marchoso y unos efectos de los disparos bastante buenos (aunque las explosiones suenan muy poco).

AQUÍ ESTÁN SUS ÓRDENES, SEÑOR


Un detalle que echamos de menos es la introducción de las distintas fases (o incluso del propio juego) a través de algún tipo de escena cinemática, algo que tienen juegos técnicamente mucho peores que «Red Dog». A falta de estas escenas, lo que sí tenemos es un cuadro de órdenes traducido al castellano.



Como os hemos comentado, «Red Dog» cuenta con uno de los modos de cuatro jugadores más divertidos con que hemos jugado. Arriba, una imagen de "El asesino invisible".



En "Atrapa la Bandera", los cuatro buscan una bandera en el escenario y cuando uno la tiene en su poder, los demás tienen que ir a por él. El que le mate, se apodera de ella.

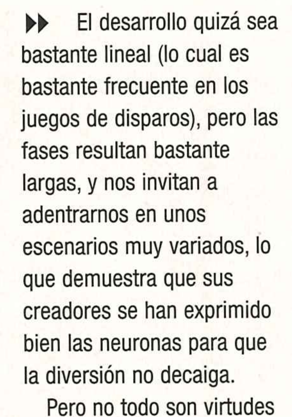


El modo "Deathmatch" es el más simple, pero no por ello menos divertido. Todos contra todos o en equipos, a matarse. Puntúan las muertes propias (-1) y ajenas (+1).



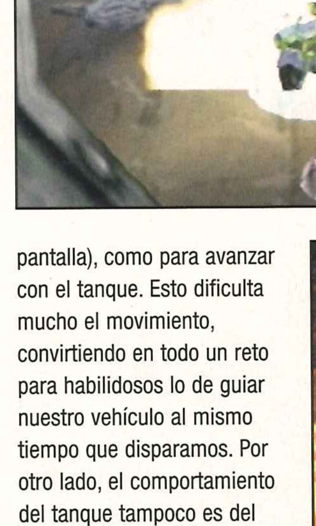
ITEMS MUY ÚTILES

No hay demasiados en los largos recorridos del juego, y además algunos están bien escondidos. Así que si encontráis un ítem como el que veis en la pantalla (éste, para ser precisos, es un potenciador de vida), no dudéis en recogerlo: las más de las veces, lo que esconden son potentes armas que flotan a nuestro lado y que podemos utilizar con el botón de disparo adicional. En más de una ocasión nos resultarán imprescindibles.



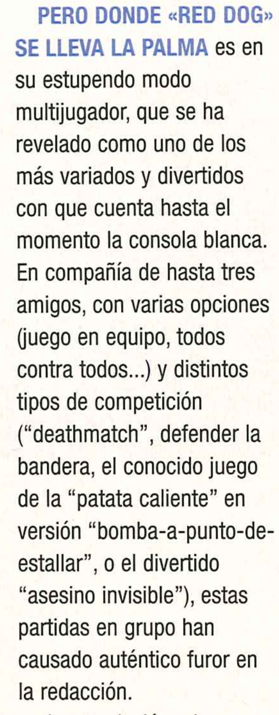
▲ Nos encanta: Es un shooter correcto, y potente gráficamente. Sin duda, su completísimo modo multijugador es puro placer.

▼ Podía haberse mejorado: El control de nuestro tanque es muy complicado y apuntar con el stick llega a resultar desesperante.



▶▶ El desarrollo quizá sea bastante lineal (lo cual es bastante frecuente en los juegos de disparos), pero las fases resultan bastante largas, y nos invitan a adentrarnos en unos escenarios muy variados, lo que demuestra que sus creadores se han exprimido bien las neuronas para que la diversión no decaiga.

Pero no todo son virtudes en el juego de Argonaut, pues no hace falta que pase mucho tiempo para descubrir un fallo que le hace bajar algunos puntos: el control es enormemente complicado, porque tenemos que utilizar el joystick tanto para manejar un punto de mira ultrasensible (que para colmo tiende a situarse siempre en el centro de la pantalla), como para avanzar con el tanque. Esto dificulta mucho el movimiento, convirtiendo en todo un reto para habilidosos lo de guiar nuestro vehículo al mismo tiempo que disparamos. Por otro lado, el comportamiento del tanque tampoco es del todo realista, porque no se agarra bien al terreno, y a menudo nos da la sensación de que pesa muy poco.



PERO DONDE «RED DOG» SE LLEVA LA PALMA es en su estupendo modo multijugador, que se ha revelado como uno de los más variados y divertidos con que cuenta hasta el momento la consola blanca. En compañía de hasta tres amigos, con varias opciones (juego en equipo, todos contra todos...) y distintos tipos de competición ("deathmatch", defender la bandera, el conocido juego de la "patata caliente" en versión "bomba-a-punto-de-estallar", o el divertido "asesino invisible"), estas partidas en grupo han causado auténtico furor en la redacción.

La conclusión a la que nos conduce todo esto es que «Red Dog», sin llegar a la categoría de fuera de serie, sí que resulta un juego bastante correcto en todos sus apartados. Gustará a los amantes del género, y también a los que quieran pasárselo en grande jugando contra sus amigos. 



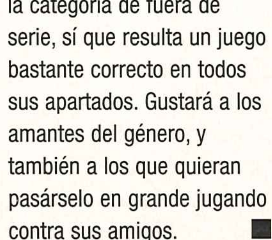
Una de las primeras misiones que tenemos que encarar consiste en adentrarnos en un volcán a punto de entrar en erupción, con su lava y todo, y acabar con los enemigos que nos encontremos por el camino.







Las texturas de los terrenos y los efectos de luz en tiempo real están a la altura de lo que Dreamcast puede realizar.



Valoración

«Red Dog» se mantiene en la media del género. No hace excesos, pero ofrece diversión a largo plazo, jugando sólo... o en compañía.



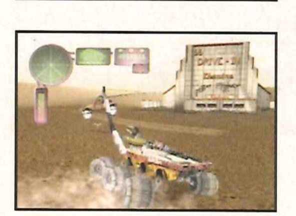
7



VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE

Conducir un un **camión de basura** suena interesante. ¿Y si pedimos permiso para usarlo de carro de combate?

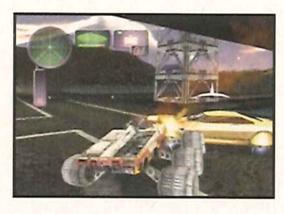

Por mucho sidecar que lleve, esta moto lo tiene crudo contra ese camión que viene.



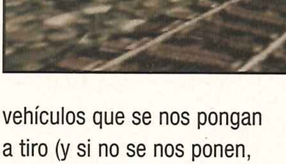

El radar que aparece en el ángulo superior izquierdo es bastante útil a la hora de saber dónde se encuentran nuestros enemigos. En todo caso, este de aquí delante está ya en nuestro punto de mira.


La textura del ladrillo de la fábrica que veis aquí está francamente bien conseguida. La pena es que si nos acercamos con el ángulo justo, conseguiremos atravesarla. ¡Ya no los fabrican como antes!

- Tipo de juego: **ACCIÓN 3D**
- Compañía: **ACTIVISION** www.activision.com
- Distribuidora: **PROEIN** www.proein.com
- Visual Memory: **SÍ (4 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **INGLÉS**







Utilizar el cinturón de seguridad cuando vamos en coche es una costumbre de lo más recomendable, pero si vamos a jugar con «Vigilante 8: 2nd Offense» tenemos que añadir un casco y doble juego de airbags para salir con vida de la experiencia.

Y es que, pese a lo que pueda parecer, éste no es un juego de velocidad. Es cierto que nos ponemos al volante de un coche (o de una moto, un camión, un autobús...), pero no para echar carreras, que eso ya está muy visto. Lo que nos propone es liarnos la manta a la cabeza, buscar todo tipo de armas, y realizar distintas misiones en escenarios por los que nos podemos mover con total libertad mientras nos cargamos a todos los demás vehículos que se nos pongan a tiro (y si no se nos ponen, pues los buscamos).

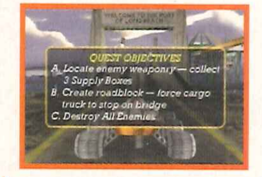
SI ADEMÁS TODO VIENE ENVUELTO en un argumento en plan "Mad Max", con malvados poderosísimos dispuestos a destrozarnos, estaréis de acuerdo en que el planteamiento tiene una pinta muy interesante.

Efectivamente, el juego podría haber resultado de lo más entretenido, si no estuviera lleno de defectos técnicos que lo han hecho caer de cabeza en el infierno de los títulos aburridos y de jugabilidad imposible. ▶▶

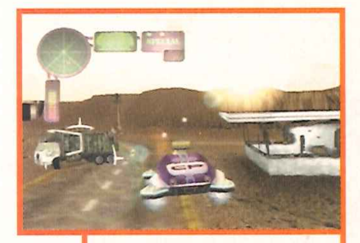
UNAS MISIONES DE LO MÁS VARIADO



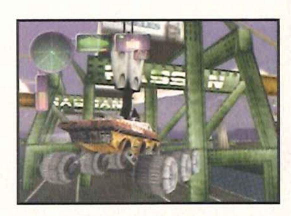
Al principio de cada fase se nos presenta un cuadro con las diferentes misiones que debemos cumplir. ¿Qué tal vuestro inglés?



No es necesario llevarlas todas a cabo, pues en cuanto conseguimos la última (siempre destruir a todos los enemigos) se acaba la fase.



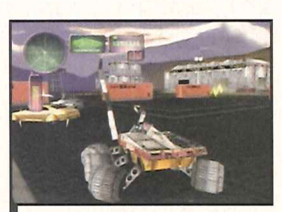
Podemos encontrar un ítem muy especial que hace que las ruedas se transformen en una especie de propulsores, y con ellos el coche puede volar. Ahora, que si en el suelo es difícil controlarlo, imaginad lo que sucede cuando el coche flota por las nubes.



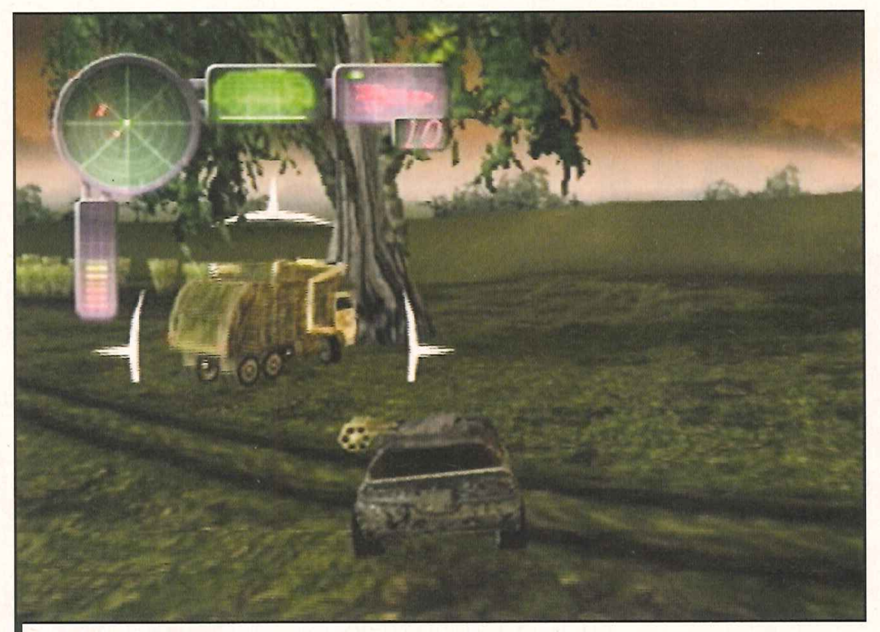




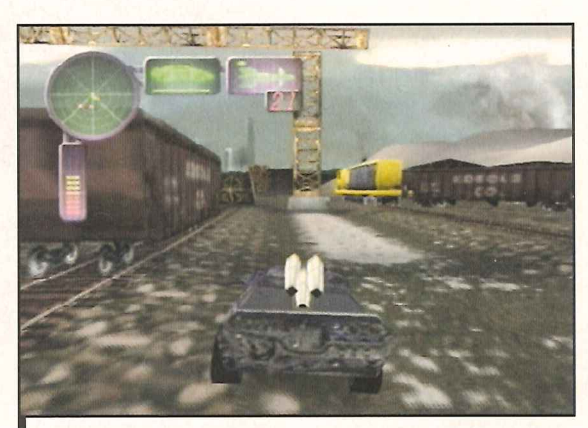
Poca basura podrá recoger este pedazo de camión en pleno desierto de Arizona.



Ese enemigo es un coche del futuro sin ruedas. Y nuestro coche con seis, que no falten.



Este es un ejemplo muy gráfico de cómo, con la suficiente maña, que dicen que es más valiosa que la fuerza, el pequeño David puede vencer al poderoso Goliath. Porque lo que hay la derecha de nuestro coche es un autocar volcado. Claro, que no se puede decir que nuestro coche esté como cuando salió de la fábrica...



En este escenario no sólo tenemos que tener cuidado con los demás vehículos que nos atacan, sino también con la gran cantidad de trenes que circulan. Claro, que estamos en una estación de mercancías.

Si nuestro enemigo vuela, lo mejor es buscar un buen... ¿cazamariposas gigante?

▶▶ Y eso que los gráficos son vistosillos, con detalles que se agradecen, como la amplia gama de vehículos, o la deformación de la carrocería con los choques.

Sin embargo, a veces las ruedas se quedan estáticas aunque el coche esté en movimiento, algo muy feo deberían haber evitado.

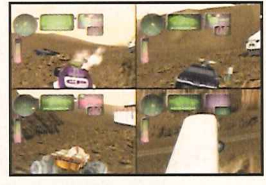
PERO LO QUE NO ES DE RECIBO es el sistema de detección de colisiones, que no logra evitar que nuestro vehículo atraviese paredes, o incluso a los coches rivales si nos acercamos a ellos de forma lateral.

El sistema de cámaras es muy estático, lo que hace muy complicado ver a nuestros enemigos si se nos acercan por detrás o por los lados. Al final, nos liamos a dar vueltas y más vueltas como si estuviéramos bailando un vals con ellos. Unid a esto el hecho de que el control unas veces tarda en responder, y otras resulta ultrasensible, y llegamos a la conclusión de que manejar estos coches es más difícil que conducir un tanque del iraquí con las instrucciones en árabe antiguo.

Con la jugabilidad por los suelos, reconocemos que el sonido no es malo, y tiene acompañamiento musical bastante marchoso, pero ni Donna Summer sería capaz de salvar a «Vigilante 8».

Aprovechamos este último párrafo para recomendar a los chicos de Activision que se hagan con un equipo de testeadores que pruebe los juegos antes de lanzarlos, porque los problemas de este título se podrían haber resuelto fácilmente. ■

CONDUCCIÓN BESTIAL PARA VARIOS JUGADORES









«Vigilante 8: 2nd Offense» nos brinda la posibilidad de divertirnos con varios amigos en un modo multijugador en el que pueden participar hasta cuatro conductores, ya sea en modo batalla, en modo equipos, o cooperando en el modo historia. Opciones no faltan, pero la jugabilidad sigue siendo tan baja como en las partidas en individual, con lo que todo queda en un "intento de diversión".

▲ Nos encanta: El concepto del juego resulta interesante: una historia que entrelaza incontables enfrentamientos, pero...

▼ Podía haberse mejorado: El juego es malo técnicamente, con fallos tontos de programación que perjudican la jugabilidad.

BUSCANDO UN ÍTEM DESESPERADAMENTE



Los escenarios de «Vigilante 8: 2nd Offense» están repletos de ítems de todo tipo. Van desde "power-ups", como escudos, potenciadores del arma o reparadores, hasta tremebundas armas del calibre de lanzallamas, morteros o lanzamisiles que se instalan en el vehículo.

Valoración

El planteamiento del juego es bueno, pero el resultado técnico es tan pobre que le impide llegar siquiera al aprobado.

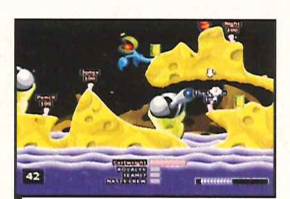
4

WORMS ARMAGEDDON

Después de **jugar con estos mercenarios**, no volverás a llamar a nadie "gusano" sin que te entre la risa floja.



Tu solo, contra amigos o en modo "Deatmatch". Todo vale para empezar una guerra.



Los escenarios son bastante curiosos, y se pueden destrozar enteros a base de lanzar bombazos y granadas.

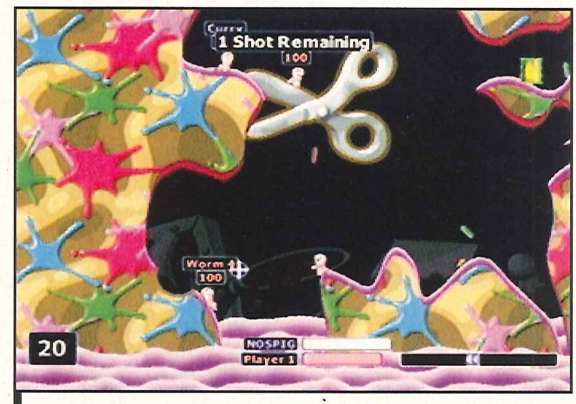
- Tipo de juego: **ESTRATEGIA**
- Compañía: **TEAM 17** www.team17.com
- Distribuidora: **PROEIN** www.proein.com
- Visual Memory: **SÍ (19 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **INGLÉS**

La saga de «Worms», el juego en el que unos ejércitos de gusanos se machacan con divertidos armamentos, ha llegado a Dreamcast.

Este adictivo título de estrategia por turnos cuenta con uno de los desarrollos más sencillos y a la vez divertidos que hemos visto en mucho tiempo, y además ahora es más fácil que nunca gracias a las mejoras que se han añadido en esta versión «Armageddon».

LOS GRÁFICOS SON COLORISTAS, graciosillos, y con efectos muy simpáticos, si bien en este apartado no esperéis encontrar nada del otro mundo, porque el punto fuerte de «Worms» se centra por encima de todo en su enorme jugabilidad.

Las partidas en individual contra la maquina están bien, pero el modo de juego natural de «Worms» es, sin duda, el multijugador. Y si hay cuatro "soldados" en acción, mejor que mejor.



Aunque por estas capturas puede parecer que el juego es tontorrón o que carece de acción, nada más lejos de la realidad. Estos gusanos se tiran de todo, y si pueden atinar en la cabeza, mucho mejor.

Evitar quedarnos al descubierto, disparar todo tipo de armas, colocar a nuestros gusanos en zonas inaccesibles, o cavar túneles con la perforadora para sorprender al enemigo, son sólo algunas de las muchas tácticas que podemos poner en práctica para derrotar a nuestros amiguetes.

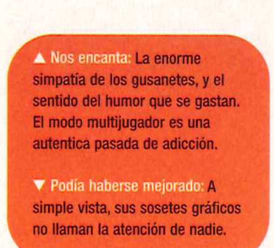
El juego tiene más de 30 misiones, fases de bonus y niveles ocultos, y también incluye una opción para crear nuestro equipo o nuestras propias misiones.

En definitiva, que aunque su aspecto gráfico resulta bastante simplón, y eso baja un poco la nota final, en el cuartel general de estos gusanos se esconde una jugabilidad bestial. ■





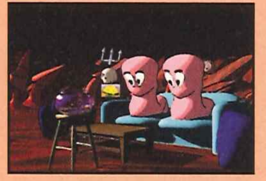
Otro punto fuerte de «Worms Armageddon», es la cantidad de opciones de que dispone. Con ellas podemos entrenar tácticas de guerra, crear y personalizar a toda una escuadrilla de gusanos, o inventarnos un mapa nuevo con las variables que más nos gusten.

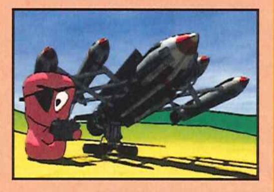


▲ Nos encanta: La enorme simpatía de los gusanetes, y el sentido del humor que se gastan. El modo multijugador es una autentica pasada de adicción.

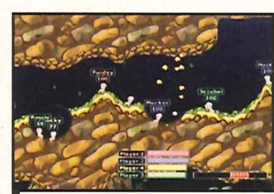
▼ Podía haberse mejorado: A simple vista, sus sosetes gráficos no llaman la atención de nadie.

ESTOS LOCOS PSICÓTICOS INVERTEBRADOS





No hay nada más que fijarse en la simpática carita de estos gusanos, para darse cuenta del humor que impregna todo el juego. Estas escenas intercaladas surgirán a medida que avancemos en nuestras misiones, y son a cada cual más divertida.



Un detalle de una partida de cuatro jugadores. La cosa va por turnos, y cuando te toca, es el momento de dar "caña" sin piedad al gusano enemigo.

Valoración

Los gusanos que protagonizan el juego, no son muy "guapos" gráficamente, pero seguro que te harán pasar muy buenos ratos.



WETRIX +

¿Está lloviendo? Por mí, como si cae el **diluvio universal**. Ya soy todo un experto en este puzzle.



- Tipo de juego: **PUZZLE**
- Compañía: **TAKE 2** www.take2games.com
- Distribuidora: **PROEIN** www.proein.com
- Visual Memory: **SÍ (14 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Jugadores: **1 Ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**

Un terreno llano, el cielo encapotado a punto de descargar un auténtico aguacero, y un montón de rocas de distintas formas que debemos colocar para construir lagos que embalsen el agua de lluvia. Con estos elementos está planteado «Wetrix +», un juego de Take 2 que tiene el honor de inaugurar el género del puzzle en Dreamcast.

Siempre nos ha parecido bien que las compañías traten de innovar en todo tipo de campos, pero lo que pasa es que en este caso la elección de «Wetrix +» no ha estado muy acertada.

LA MECÁNICA DE JUEGO CONSISTE en colocar los bloques de formas distintas que van cayendo del cielo para que encajen formando embalses, de una forma que nos recuerda demasiado al «Tetris», el padre de casi todos los puzzles (aunque en este caso, los escenarios están en tres dimensiones).

Los gráficos son coloridos y poco más, porque el aspecto visual está al nivel de las consolas de varias generaciones atrás, o sea, de 8 bits (¿entonces para qué queremos los 120 bits que nos sobran?). Además, «Wetrix +» ni siquiera es original, porque ya pasó hace tiempo por Nintendo 64, aunque también lo hizo sin demasiado éxito. Y lo malo es que no se aprecian novedades reseñables en esta versión de Dreamcast.

Sumad ahora a todo lo dicho un grave problema de perspectiva del terreno, que nos impide acertar con demasiada exactitud dónde va a caer el bloque que se avecina, y comprenderéis que la jugabilidad tampoco salva el panorama.

En conclusión, que se trata de un juego simple, poco original y no muy divertido, sólo recomendable para los que necesiten urgentemente un puzzle... y no puedan esperar un mes, que es lo que va a tardar en llegar a nuestras consolas «ChuChu Rocket!». ■







En esta pantalla podéis ver la simpleza de los gráficos de «Wetrix +». Nuestro objetivo es formar con las piezas un estanque en el que se recoja la mayor cantidad de agua de lluvia posible. Fácil, ¿no?



Se pueden hacer unos combos muy peculiares si dividimos los lagos que formamos.

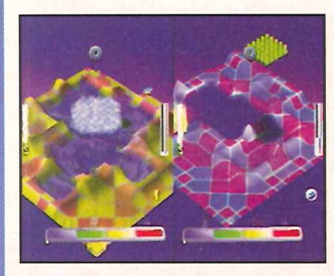


La barra que aparece a la derecha de la pantalla mide el agua que vamos recogiendo.

▲ Nos encanta: Lo mejor que podemos decir es que éste es el primer puzzle que aparece para nuestra consola.

▼ Podía haberse mejorado: Los gráficos, en primer lugar, pero sobre todo la jugabilidad. Éste es un puzzle con muy poca adicción.

CUANDO LLUEVE A PANTALLA PARTIDA





«Wetrix +» añade al desarrollo individual la posibilidad de jugar contra un amigo que se atreva con nosotros. En esta modalidad es posible lanzar ataques a nuestro vecino de vez en cuando, pero la verdad es que la acción aquí sigue sin resultar especialmente divertida.



De vez en cuando caen sobre el escenario unos meteoritos de fuego que secan por completo nuestro lago.

Valoración

Un puzzle no hace falta que tenga unos gráficos muy punteros, pero lo que sí se le exige es que sea divertido. Aquí es donde falla «Wetrix +».

3

Estaba claro. Sabíamos que la llegada de Lara Croft a nuestra consola iba a revolucionar las listas de éxitos. Al fin y al cabo, esta chica ya ha conseguido que millones de usuarios de otras plataformas se enamoren de ella, y los jugones de Dreamcast también tenemos nuestro corazoncito como todo hijo de vecino. Así que ahí tenéis a nuestra arqueóloga favorita, instalada en lo alto del ranking de los juegos más vendidos este mes, y dispuesta a seguir allí todo el tiempo que la permitáis.

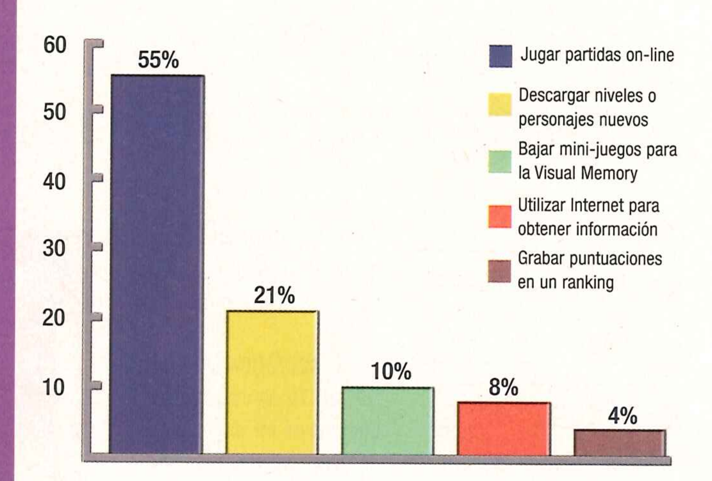
LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

La arrasadora entrada de «Tomb Raider IV» directamente al primer puesto de la lista no debe hacernos olvidar la fuerza de títulos como «NBA 2000» o «Rayman 2», o la sorpresa que supone la presencia de «Deadly Skies» o «UEFA Striker». (Datos proporcionados por Centro Mail).

1	Tomb Raider: the Last Revelation
2	NBA 2000
3	Crazy Taxi
4	Rayman 2
5	Legacy of Kain: Soul Reaver
6	Virtua Striker 2
7	Soul Calibur
8	Deadly Skies
9	Sonic Adventure
10	UEFA Striker

LA ENCUESTA

Los que ya las estáis disfrutando, sabéis que las opciones que Dreamcast nos ofrece a través de Internet son muchísimas. Algunas otras estamos a punto de estrenarlas, como el juego on-line, y por eso en nuestro número pasado os pedíamos que nos ordenarais vuestras preferencias, partiendo de cinco opciones diferentes. Tras hacer un recuento de vuestros votos, el resultado ha quedado como veis en el siguiente gráfico:



Está bastante claro que el juego on-line va a ser la gran bomba del mundo consolero a corto plazo, y que además vosotros seréis los primeros en disfrutar de ese futuro. Más de la mitad de vosotros ya lo está deseando. También estáis interesados en poder descargar nuevos niveles o personajes de los juegos, así que esperamos que las distintas compañías tomen buena nota de ello.
La pregunta que os proponemos este mes está también relacionada con Internet y todas su posibilidades:

¿QUÉ PERIFÉRICO PARA DREAMCAST ESPERAS CON MÁS IMPACIENCIA?

- **Dreameye (videocámara)**
- **Unidad Zip (para descargas de Internet)**
- **Visual Memory MP3 (para escuchar música)**
- **Adaptador para navegar con el teléfono móvil**

Como sabéis, para participar en esta sección sólo tenéis que daros una vuelta por nuestra página web:

www.hobbypress.es/dreamcast

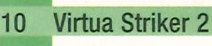
Ante el aluvión de peticiones de ayuda que nos habéis enviado a la revista, el mes que viene estamos dispuestos a responder a todas vuestras dudas en un nuevo apartado que vamos a incluir en esta sección. Lo hemos llamado SOS DREAMCAST, y va a ser un consultorio en el que podréis plantear cualquier pregunta que se os ocurra relacionada con nuestra consola. Para participar, enviad vuestros mensajes a esta dirección de correo electrónico:

sos.dreamcast@hobbypress.es

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

La llegada a Dreamcast de unas aventuras con tanto peso como «Tomb Raider IV», «Soul Reaver» y «Resident Evil 2» no podía pasar desapercibida. Las tres se instalan entre nuestros favoritos.

1. Soul Calibur
2. Crazy Taxi
3. NBA 2000
4. Sonic Adventure
5. Rayman 2
6. Resident Evil 2
7. Legacy of Kain: Soul Reaver
8. Tomb Raider IV
9. The House of the Dead 2
10. Virtua Striker 2



EL TOP 10 DE LOS LECTORES

El divertidísimo «Crazy Taxi» ha desbancado al casi intocable «Soul Calibur» en vuestra lista de favoritos. Destacan también la reaparición de «Snow Surfers» y la entrada de «Rayman 2».

1. Crazy Taxi
2. Soul Calibur
3. Sonic Adventure
4. NBA 2000
5. Snow Surfers
6. Shadow Man
7. NBA Show Time
8. Sega Rally 2
9. Rayman 2
10. Power Stone

Si queréis votar en la confección de la lista del próximo número, visitad la página web de la revista:

www.hobbypress.es/dreamcast

LA OPINIÓN

Éstas son algunas de las opiniones más interesantes que han llegado este mes hasta nuestra redacción. Seguid participando, porque nos encanta escucharos.

@ "Todo el mundo habla maravillas de «Shenmue». Dicen que será un bombazo, y no lo dudo, pero... ¿qué juego no es un bombazo en nuestra consola? ¿Hace falta recordaros lo que son ahora «Crazy Taxi», «Soul Calibur», o el mismísimo «NBA 2000»?".

Enrique Vela.

@ "Quiero expresar mi descontento con «Tomb Raider IV» y «Soul Reaver», en los que se han limitado a mejorar las texturas. Que sigan el ejemplo de «Rayman 2». Queremos juegos nuevos o continuaciones nuevas".

Pedro Martínez.

@ "Me he comprado «Crazy Taxy» y tengo que quitarme el sombrero, porque es una auténtica maravilla... Os dejo, porque todavía tengo que superar los 21.000 puntos...".

J. Soler.

@ "Tengo «Street Fighter Alpha 3» y está muy bien, con nuevos combos y pudiendo elegir entre 34 personajes.Me ha impactado también el modo "World Tour". A mí la lucha en 2-D no me parece anticuada: es todo un clásico".

"Chaos 0".

@ "Mis colegas y yo rogamos a Sega que se acuerde de los amantes del rol y la estrategia (en español a ser posible). Además, que los juegos sean más largos en general, que no son precisamente baratos".

Toni Vigo.

@ "Acabo de comprarme «Soul Reaver» y quiero decir que es un juego que no puede faltar en ninguna colección, con gráficos estupendos y una historia muy bien elaborada. Además, aunque no era imprescindible, una de las cosas que más me gustan es el doblaje".

Ignacio Isaac.

@ "He jugado con los tres juegos de Dreamcast de fútbol, y la verdad es que me han decepcionado bastante, conociendo el enorme potencial de la consola. Creo que hoy por hoy es el género peor tratado en Dreamcast".

J Masa.

@ "Telegrama urgente a Sega Japón: SHENMUE (STOP) IMPRESIONANTE (STOP) TRADUCIRLO YA (STOP) SI NO ESPAÑA, NO COMPRAR (STOP) ¡¡POR FAVOR!! (STOP)".

Alejandro Plaza.

Si queréis participar en esta sección, sólo tenéis que enviarnos un e-mail con vuestra opinión sobre cualquier juego de Dreamcast a la siguiente dirección:

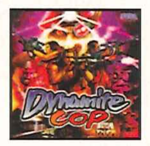
opinion.dreamcast@hobbypress.es

En estas páginas os mostramos todos los títulos que han aparecido hasta la fecha para Dreamcast. Esta lista la actualizaremos cada mes y revisaremos las puntuaciones de los juegos, de forma que esperamos que se convierta en la mejor referencia a la hora de realizar vuestra compra.

ACCIÓN

DYNAMITE COP

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Otra conversión de Sega para los inicios de Dreamcast. Se trata de un beat´em up demasiado soso, con unos gráficos de lo más simplones, muy por debajo de lo que Dreamcast ha demostrado sobradamente que puede ofrecernos. Para colmo de males, se hace muy corto.

Puntuación...................................... 3

FIGHTING FORCE 2

Compañía: **EIDOS INTERACTIVE**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de acción bastante descafeinado, en el que sobresalen sus buenos gráficos, pero que se queda corto en su jugabilidad por ser enormemente repetitivo y tener una estructura demasiado simple. Los enemigos, con una pésima inteligencia artificial, más que miedo, dan pena...

Puntuación...................................... 4

MDK 2

Compañía: **BIOWARE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego nos ofrece 40 niveles llenos de acción en los que podemos controlar a sus tres originales protagonistas repartiendo tiros a troche y moche. Los gráficos tienen calidad, y está lleno de situaciones variadas y de lo más hilarante. Cuidado con su elevada dificultad.

Puntuación...................................... 7

MILLENIUM SOLDIER EXPENDABLE

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

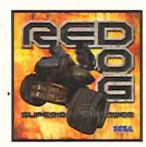


Un soldado al más puro estilo Rambo es el protagonista de un shot'em up puro y duro, con la única misión de disparar y disparar a todo lo que se atreva a ponérsenos delante. Divertidillo al principio, pero al rato resulta muy lineal, monótono y simplón. Para amantes del género.

Puntuación...................................... 6

RED DOG

Compañía: **ARGONAUT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **DE 1 a 4**
Idioma: **CASTELLANO**



Un divertido shooter, con amplias y variadas fases a los mandos de un poderoso tanque. Muy bueno gráficamente, deja que desear en cuanto a la dificultad de su control. Lo mejor, su modo multijugador, que es uno de los más divertidos que se pueden disfrutar en Dreamcast hasta el momento.

Puntuación...................................... 7

SLAVE ZERO

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Se trata de un shoot'em up sin demasiadas complicaciones, con una historia interesante, pero un desarrollo bastante monótono en un marco futurista y controlando un robot gigante. No aporta demasiado gráficamente, sobre todo sabiendo lo que Dreamcast puede ofrecer.

Puntuación...................................... 4

SOUL FIGHTER

Compañía: **TOKA**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Tres son los personajes que podemos elegir para sumergirnos en un beat'em up medieval lleno de magia, fantasía y, sobre todo... puños. Una trama interesante y unos gráficos llamativos, aunque con un sistema de cámaras deficiente. Echamos de menos una opción multijugador.

Puntuación...................................... 5

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

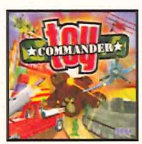


Una conversión casi perfecta de uno de los arcades más grandes. Nuestra misión consiste en cargarnos cuantos zombies y demás bichejos de la misma calaña nos encontremos. Diversión terrorífica garantizada, y mucho mejor si lo jugamos con la pistola.

Puntuación...................................... 9

TOY COMMANDER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Nuestros juguetes se han rebelado y han sembrado el caos en nuestra casa. Utilizando todo tipo de vehículos, discurrimos por tropecientas fases para poner firmes a esos rebeldes de plástico. Estupendos gráficos 3D para un juego al que le falta algo más de chispa.

Puntuación...................................... 7

VIGILANTE 8: 2nd OFFENCE

Compañía: **ACTIVISION**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **DE 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Una buena idea la de situarnos en amplios escenarios subidos sobre los más raros vehículos, para tener que cargarnos a los demás. Claro, que se quedó en eso, en una buena idea, pues el juego tiene demasiados fallos en el aspecto gráfico, de movimiento y de control de nuestro coche.

Puntuación...................................... 4

ZOMBIE REVENGE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Una opción de compra con diversión asegurada es este beat´em up que nos traslada a una ciudad repleta de zombies. Gráficos impactantes y un ritmo vertiginoso en una conversión del arcade a la que sólo se le puede achacar que se haga excesivamente corta.

Puntuación...................................... 6

AVENTURA

BLUE STINGER

Compañía: **CLIMAX GRAPHICS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

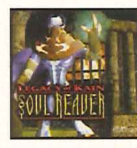


Con una trama de lo más elaborada, este juego nos atrapa en una aventura de supervivencia en la que nos enfrentamos a unos seres mutantes, al tiempo que resolvemos puzzles de todo tipo. Su principal pega es que pierde mucho por no estar traducido al castellano.

Puntuación...................................... 8

RESIDENT EVIL 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Primero fue la mansión a las afueras, ahora es todo el pueblo. Raccoon City está invadida por una legión de zombies que esperan que llegue alguien para hincarle el diente. El máximo exponente del "Survival Horror", con algunas novedades para la ocasión, pero manteniendo lo ya conocido.

Puntuación...................................... 8

SOUL REAVER

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **CASTELLANO**



El vampiro Raziel es el protagonista de una inquietante aventura sembrada de venganza. Graficos muy cuidados y jugabilidad a prueba de bomba, que se cortan al mostrar altos niveles de violencia. Un juego apasionante, aunque no incluye ninguna novedad respecto a anteriores versiones.

Puntuación...................................... 8

SHADOW MAN

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

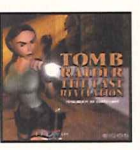
Una aventura con una ambientación para quitarse el sombrero, que combina momentos de acción con otros que nos obligan a pensar. Su argumento es genial, y el lenguaje, bastante explícito (tiene un doblaje espléndido), lo hace "no recomendado para menores". Nos encanta.

Puntuación...................................... 8

AVENTURA

TOMB RAIDER IV

Compañía: EIDOS
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: CASTELLANO

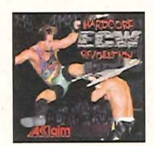


Lara no podía faltar a la cita con la historia y se ha apuntando para corretear por el procesador de consola más potente del mercado. Nunca antes había estado tan guapa, ni tan rodeada de peligros. Una gra jugabilidad para el desarrollo ya conocido.

Puntuación.................................. 8

ECW HARDCORE REVOLUTION

Compañía: ACCLAIM
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS



Un juego de "wrestling", en la línea clásica de llaves ostentosas y mucha chulería. Cuenta con una extensa nómina de luchadores reales, fácilmente reconocibles para los aficionados al género, pero no incluye las suficientes diferencias como para mejorar lo que ofrece «WWF Attitude».

Puntuación.................................. 5

NBA 2000

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



El simulador de baloncesto más real que hayas visto. Juega en la liga más importante del mundo, con todos los equipos oficiales y todas las estrellas de la NBA a tus ordenes. Los gráficos tienen una calidad apabullante, y bajan a un nivel de detalle al que no llegan otros juegos.

Puntuación.................................. 9

TRÍO DE AVENTURAS

La aventura ha recibido tres grandes pesos pesados: «Tomb Raider IV», «Resident Evil 2» y «Soul Reaver». En los tres casos se trata de versiones de juegos ya conocidos, y aunque conservan toda la calidad de los originales, tampoco añaden novedades que afecten a su desarrollo principal. Son muy buenos, pero no sorprenden.

DEPORTIVOS

NBA SHOW TIME

Compañía: MIDWAY
Distribuidora: INFOGRAMES
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS

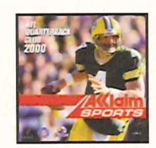


Basket y espectáculo en estado puro. Una autentica locura dentro de la cancha, llena de mates, rebotes y saltos estratosféricos. Estilo muy arcade, y un modo multijugador que rompe todos los moldes. Si buscas diversión sin preocuparte de las reglas, éste es tu juego.

Puntuación.................................. 8

NFL QUARTERBACK CLUB 2000

Compañía: ACCLAIM
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS

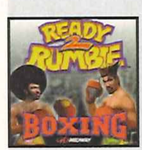


Este simulador de fútbol americano tiene unos graficos 3D de ultima generación soberbios, y una jugabilidad a toda prueba, con toda la fluidez y rapidez que posee este deporte. Si te gusta y entiendes sus reglas, este titulo te va a encantar. Si no, olvídate de él.

Puntuación.................................. 5

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: MIDWAY
Distribuidora: INFOGRAMES
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Un juego de boxeo guiado por la diversión, con el plantel más original que te hayas echado a la cara. Cada uno de ellos con sus tácticas y formas de pelear exclusivas. Movimientos geniales, sin perder nunca el sentido del humor. Sin duda, uno de nuestros juegos preferidos.

Puntuación.................................. 9

SNOW SURFERS

Compañía: EUP SYSTEMS
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



De la mano de los mismos creadores que la saga "CoolBoarders", llega este juego para dar rienda suelta a nuestras ansias de lanzarnos cuesta abajo por las más alocadas pendientes de nieve. La jugabilidad y las animaciones son buenas, pero viene algo escaso de pistas.

Puntuación.................................. 6

TEE OFF

Compañía: BOTTOM UP
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS



Un juego de golf con jugadores cabezones y un estilo desenfadado. Aquí importa más la simpatía que la calidad gráfica. No faltan un montón de hoyos por recorrer y todo lo relacionado con este deporte, aunque a los más puristas no les gustará el estilo con el que está planteado.

Puntuación.................................. 6

UEFA STRIKER

Compañía: RAGE
Distribuidora: INFOGRAMES
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



El primer juego de fútbol que apareció para Dreamcast. Se trata de un titulo aceptable en cuanto a opciones y jugabilidad, pero que tampoco aporta demasiado a nivel gráfico. No obstante, es una opción aceptable si lo que estás buscando es un simulador.

Puntuación.................................. 6

VIRTUA STRIKER 2

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Con unos graficos y unas animaciones asombrosas, hasta creerás que te duele la pierna si le dan una patada a tu jugador. Su calidad global es innegable, pero es algo escaso en opciones y demasiado exagerado en su marcado estilo arcade, que perjudica la jugabilidad.

Puntuación.................................. 8

WORLDWIDE SOCCER 2000

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Elige entre más de 200 equipos de todo el mundo y juega una temporada de liga completa. Un simulador de altura que cumple bien con su cometido. No es espectacular gráficamente, pero es bastante jugable, y la calidad de las animaciones alcanza un nivel alto.

Puntuación.................................. 7

WWF ATTITUDE

Compañía: ACCLAIM
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS



Luchadores estrafalarios compitiendo por ver quien es el más fuerte, y "chuleta" del mundo del wrestling. Destacan las animaciones y el tamaño de los personajes. La opción para cuatro jugadores simultáneos, añade aliciente a este juego recomendado en exclusiva a los fans de este "deporte".

Puntuación.................................. 7

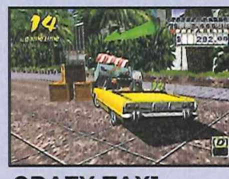
LOS IMPRESCINDIBLES

Ésta es la lista de los juegos que no deberían faltar en vuestra colección. De momento la hemos dejado en siete, pero en los próximos meses a buen seguro que tendremos añadir títulos como «RE: Code Veronica», «Metropolis Street Racer» o «Virtua Tennis».

- **Soul Calibur**
- **Crazy Taxi**
- **Sonic Adventure**
- **Sega Rally 2**
- **The House of the Dead 2**
- **NBA 2000**
- **Rayman 2**



SOUL CALIBUR



CRAZY TAXI



SONIC ADVENTURE



HOUSE OF DEAD 2

LUCHA

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Otro título de la prolífica Capcom, basado esta vez en los personajes de un manga bastante conocido en Japón (no tanto en España). Vuelven a ser peleas en 2D, con unos gráficos poco espectaculares y algunos fallos de control. Aprobado sin más, y para buscadores de curiosidades.

Puntuación................................... 5

MARVEL VS CAPCOM

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Nos encontramos ante un juego de lucha en 2D, correcta conversión de la recreativa, con unos gráficos coloristas y brillantes, cuyo principal atractivo radica en sus numerosos personajes, tanto los conocidísimos de la saga "Street Fighter", como los super-héroes de Marvel.

Puntuación................................... 5

MORTAL KOMBAT GOLD

Compañía: **EUROCOM**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Último representante de una saga que tuvo su éxito, pero que a estas alturas no añade apenas atractivos reseñables. Desde luego, si la serie no experimenta importantes cambios, éste seguramente será el último capítulo...de verdad. Sólo para nostálgicos del género.

Puntuación................................... 3

PLASMA SWORD

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este título de Capcom nos ofrece peleas en 3D en un entorno futurista. Con buenos gráficos y un correcto sistema de juego, pero sin aportar nada nuevo en un género con tantísima competencia. Es interesante, pero no le busquéis mucho más atractivo, porque no lo vais a encontrar.

Puntuación................................... 4

POWER STONE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Capcom, famosa por sus sagas de lucha en 2D nos ofrece un estupendo arcade en 3D, con gráficos de cuidada estética manga y con diversión añadida de una completa interacción con cualquier objeto de escenario, que podemos usar como arma. Una conversión excelente.

Puntuación................................... 9

PSYCHIC FORCE 2012

Compañía: **TAITO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La idea, cuanto menos, es original: un juego de lucha en 3D que se desarrolla en un cubo en el que no hay gravedad. En la práctica, sin embargo, los combates son terriblemente confusos, y el reto está en acercarse a nuestro rival. Sentimos no poder recomendárselo a nadie.

Puntuación................................... 3

SOUL CALIBUR

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin ninguna duda, éste es el mejor juego de Dreamcast y sólo por poder jugarlo merecería la pena comprarse la consola. Un montón de modos de juego, los mejores gráficos que se han visto en el género, un control alucinante y mil cosas más. No tenerlo es un pecado.

Puntuación................................... 10

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La entrega más completa de la larguísima saga «Street Fighter», con gráficos brillantes, un plantel nada despreciable de luchadores (¡34!) y con un buen montón de opciones de juego. Ahora bien, todo ello en 2D, con las carencias propias de este entorno gráfico.

Puntuación................................... 7

VIRTUA FIGHTER 3TB

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La saga «Virtua Fighter» es antológica en la lucha en 3D, y no podía dejar de tener un título en 128 bits. Se trata de un juego de lucha con buen control y gráficos de calidad, tanto de los personajes, como de los escenarios, aunque se queda corto al no ofrecer demasiadas opciones de juego.

Puntuación................................... 8

PLATAFORMAS

4 WHEEL THUNDER

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Se trata de un divertido juego de carreras protagonizado por coches con tracción en las cuatro ruedas. Conjuga calidad gráfica a lo largo de extensos recorridos, con un espíritu muy arcade. Sólo pequeños defectos en el desarrollo de las carreras le impiden tener mejor puntuación.

Puntuación................................... 7

RAYMAN 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simpático Rayman protagoniza un estupendo juego de plataformas, con un desarrollo de lo más divertido y unos gráficos realmente fantásticos. Aunque el juego podría parecer enfocado para los más jóvenes, garantiza diversión para todas jugones de todas las edades.

Puntuación................................... 8

SONIC ADVENTURE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El puercoespín más famoso nos zambulle en la aventura más frenética disponible en Dreamcast. Recorremos enormes mundos 3D con un aspecto gráfico alucinante, en su lucha contra los secuaces del malvado Dr. Robotnik. La posibilidad de jugar con otros personajes, fantástica.

Puntuación................................... 9

VELOCIDAD

BUGGIE HEAT

Compañía: **CRI**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Carreras de buggies donde la diversión brota más de los botes, saltos y vuelcos que damos, que de la competición propiamente dicha o de sus pocos vehículos, circuitos o modos de juego. En un género con tantas opciones de compra, no brilla especialmente, aunque sea original...

Puntuación................................... 6

CRAZY TAXI

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Junto a «Soul Calibur», estamos ante la mejor conversión de recreativa para Dreamcast. La idea de que parte es de lo más original y jugar con él es una experiencia absolutamente divertida. Ritmo frenético y una BSO genial. Exclusivo para Dreamcast. Todo jugón que se precie debería tenerlo.

Puntuación................................... 9

F-1 WORLD GRAND PRIX

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador con licencia oficial que nos propone jugar con todos los pilotos y escuderías del mundial de la Fórmula 1. Gráficamente está muy bien, aunque con pequeños fallos (sobre todo en el modo para dos jugadores). Lo que nos hace dudar un poco es su complicado control.

Puntuación................................... 7

HYDRO THUNDER

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Interesante simulador de carreras sobre agua, al volante de potentes motoras que circulan a velocidad vertiginosa sobre unos variados y detallados circuitos. Es bastante divertido y se lo recomendamos a los amantes de la velocidad que estén cansados de los vehículos con ruedas.

Puntuación................................... 7

MONACO GRAND PRIX 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Los creadores de Ubi han creado un simulador de carreras de F-1 que, pese a no contar con la licencia oficial de la F.I.A., presenta un control bastante realista, al que cuesta adaptarse en las primeras partidas. Gráficos correctos y dos modos que se agradecen: arcade y "retro".

Puntuación..................................... 7

PEN PEN

Compañía: **GENERAL ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Carreras alocadas protagonizadas por unos personajes más alocados todavía, que parecen de una serie de dibujos animados. Probablemente, éste sea el juego más flojo de todo el catálogo de Dreamcast, con escasa o nula jugabilidad y un complicado sistema de control.

Puntuación..................................... 2

RE-VOLT

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Locas carreras con coches teledirigidos. El juego ofrece gráficos brillantes y detallados, junto a un control sencillo y que responde estupendamente. Es bastante divertido en general, y alcanza niveles de sobresaliente cuando se ponen en marcha las carreras a cuatro jugadores.

Puntuación..................................... 8

SEGA RALLY 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Sega nos trae diversión a tope con una fenomenal conversión de su conocidísima recreativa, mejorada además con nuevos modos de juego. Gráficamente es idéntico (o sea, excelente), con lo que representa una estupenda opción para los amantes de la velocidad.

Puntuación..................................... 9

SPEED DEVILS

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Estamos ante uno de los juegos más divertidos de su género, con una vocación claramente arcade (diseño de los circuitos, manejo suave y sencillo), que ofrece además un modo campeonato de lo más entretenido. Tiene gráficos espectaculares, y la jugabilidad, muy elevada.

Puntuación..................................... 8

SUZUKI ALSTARE

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

El único simulador de carreras de motos con el que cuenta Dreamcast por el momento nos ofrece un buen acabado técnico (buenos gráficos, control más que correcto, alta sensación de velocidad). Un arcade en toda regla, que se queda muy corto en las opciones de juego.

Puntuación..................................... 6

TOKYO HIGWAY CHALLENGE

Compañía: **CRAVE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Sega nos propone competir en un circuito enorme que discurre por las autopistas de Tokyo. Juegos de luces geniales en un juego que cuenta con un solo circuito (además, exclusivamente nocturno), lo que redunda en que la diversión se agota en cuanto damos unas cuantas vueltas.

Puntuación..................................... 5

TRICK STYLE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Velocidad sobre tablas de surf futuristas. Es un juego visualmente muy bueno, con un control de lo más sencillo, pero que cojea en su capacidad de diversión por su falta de alicientes propios de un arcade (items, ataques a los contrarios,...). Podría haber llegado mucho más alto.

Puntuación..................................... 7

VELOCIDAD

AEROWINGS

Compañía: **CRAVE ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

Surca los cielos a bordo de los cazas más modernos, dotados con el potencial bélico necesario para destruir cualquier objetivo. Se trata de un simulador bastante normalito, y superable a nivel técnico. La verdad, nos han gustado más las batallas de «Deadly Skies».

Puntuación..................................... 5

DEADLY SKIES

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Un estupendo juego de aviones que nos pone a los mandos de los más potentes cazas del momento. Buenos gráficos y un montón de misiones lo convierten en la mejor opción de compra para los aficionados al género. No es un simulador como los de PC, pero resulta divertido.

Puntuación..................................... 7

EVOLUTION

Compañía: **STING**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

El primer y, por ahora, único juego de rol para Dreamcast. Tiene unos gráficos vistosos, personajes de estética manga, numerosos combates y una banda sonora de lo más agradable. Lo que ocurre es que no llega a tener la profundidad de las grandes epopeyas del género.

Puntuación..................................... 6

INCOMING

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Efectos de luz impresionantes y una maravillosa suavidad de movimiento, son los puntos fuertes de este "shoot'em up" futurista. Sin embargo pasada la sorpresa inicial, no termina de retener nuestro interés y termina haciéndose bastante monótono a las pocas partidas.

Puntuación..................................... 4

JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL

Compañía: **AWESOME**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Curioso juego de billar que nos transporta a campeonatos de "pool" y "Snooker". Las bolas se comportan como en la realidad, y el apartado gráfico es sobresaliente. Sin embargo, presenta un mal control, que hace a este titulo exclusivo para los muy aficionados a este deporte.

Puntuación..................................... 5

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

La idea es buena. Un concurso televisivo protagonizado por los personajes de la serie. Es divertido y muy loco. Sin embargo el hecho de no estar traducido, y que todas las bromas sean muy yanquis, hacen de este juego una simple curiosidad para la mayoría de nosotros.

Puntuación..................................... 5

WETRIX +

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 4**
Idioma: **INGLÉS**

«Wetrix+» es un descendiente directo de "Tetris" amoldado a los nuevos tiempos. Bloques que caen del cielo en un entorno 3D en el que debemos formar lagos, lagunas y riachuelos sin que se pierda el agua. Un intento fallido, que anda demasiado escaso de jugabilidad.

Puntuación..................................... 3

WORMS ARMAGEDDON

Compañía: **TEAM 17**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Equipos de gusanos luchando a "brazo" partido con el armamento más disparatado que se haya visto nunca. No aporta demasiadas novedades y gráficamente no vale gran cosa, pero su adicción en el modo multijugador en partidas contra los amigos es bestial.

Puntuación..................................... 6

OTROS GENEROS

RAYMAN 2

El simpático Rayman se ha marcado una de las aventuras más bonitas que se hayan visto jamás en una consola. La belleza de sus escenarios te habrá dejado alucinado, pero no te engañes: en estos preciosos mundos se esconden muchos peligros. Será mejor que sigas esta primera parte de nuestros consejos para atravesarlos.

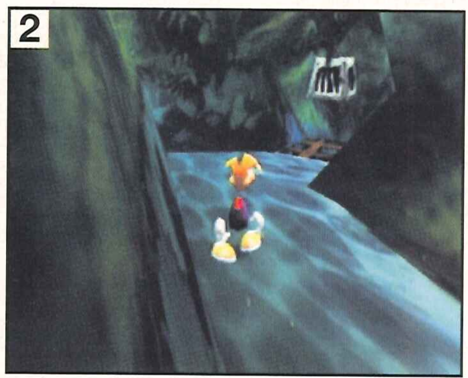
CONCEPTOS BÁSICOS

Como es costumbre en los juegos de plataformas de última generación, «Rayman 2» no se limita a ofrecernos un puñado de niveles con el único objetivo de llegar al final de cada uno. Aquí todas las fases esconden un número de objetos ocultos y otros secretos, y no habremos terminado el juego por completo hasta que los hayamos descubierto todos. En «Rayman 2», completar el juego consiste en recolectar todos los Lums amarillos (unas bolas incandescentes con una especie de alas) y romper todas las jaulas (al igual que en el primer «Rayman»).

Además de los Lums amarillos, también existen Lums rojos, que sirven para recuperar algo de vida; Lums verdes, que funcionan a modo de "checkpoint", y Lums azules, que sirven para recuperar oxígeno cuando estamos buceando. Como ves, todos los Lums que encontremos nos servirán de ayuda, por lo que conviene no dejar pasar ni uno.

FASE 1: THE WOODS OF LIGHT



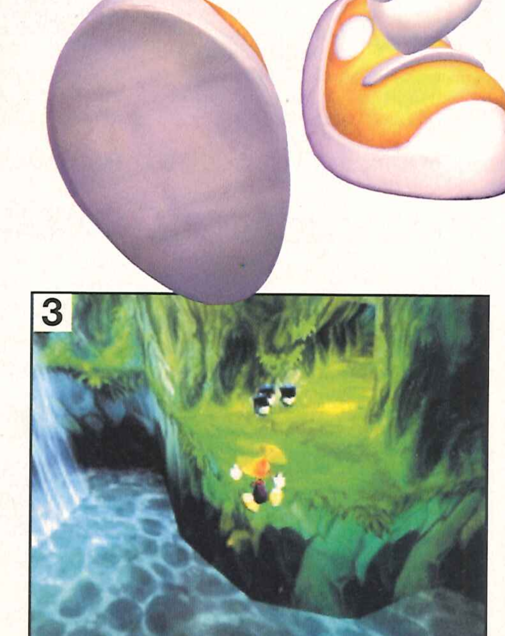


La primera fase es la más sencilla de todas. Es muy corta y sólo contiene 5 lums y 2 jaulas.

Estamos en un precioso paraje semiacuático en el que lo primero que te encuentras es un pequeño personajillo llamado Murphy (1), que te explicará los controles del juego, y que seguirá apareciendo a lo largo de la aventura para darte unos consejos de gran utilidad.

Cuando termines de hablar con Murphy, tienes que seguir el camino de agua hacia una zona en la que parece no haber nada. Ahí aparece la primera jaula (2), en la que también vas a poder encontrar el primer Lum de la aventura.

Una vez rota la jaula, se abre una rejilla del suelo para darte paso a una nueva zona acuática, en la que debes subir de plataforma en plataforma y recoger otros tres Lums. Arriba del todo, aprenderás el movimiento del helicóptero (3), que sirve para prolongar los saltos y suavizar las caídas. Debes usarlo para saltar a la siguiente plataforma, que te conduce a una cueva en la que concluye la fase. Pero antes, tienes que bajar al agua (a la cascada concretamente) para recoger el quinto y último Lum de la fase.



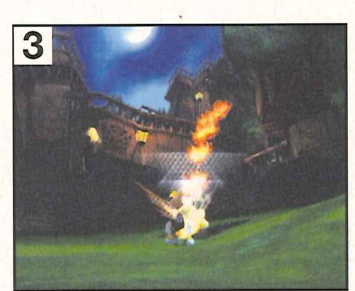
FASE 2: THE FAIRY GLADE

Nada más empezar, Murphy te enseña a bucear, así que al agua. Bucea hacia la derecha para entrar por un largo túnel que te lleva a la primera jaula. Vuelve después al inicio y salta sobre la seta violeta que hay en la plataforma central. La seta funciona como un muelle, y te catapulta a la parte inferior de una gran raíz. Rayman queda agarrado a ella, y al único sitio al que puedes ir es a la cueva que tienes delante. Esa cueva te conduce a un nuevo paraje en el que, tras saltar de plataforma en plataforma, encuentras un interruptor. Si lo pulsas se abrirá una puerta.

Antes de entrar, camina sobre la enorme raíz que hay bajo tus pies y encuentra una jaula. Ahora sí, cruza la puerta, que te lleva a un lago tóxico sobre el que flota un barril. Si te subes a él, te llevará a dar un paseito, en el que recoges un par de lums. Ahora, sube a través de la maquinaria, que te conduce a una nueva cueva. La única salida es trepar por el árbol. Arriba del todo, pasas a una ladera en la que aprendes a deslizarte. Tras ello, llegas a un nuevo lago tóxico. En esta ocasión no hay hojas flotando ni plataformas por las que saltar, así que toca trepar por la pared (2), con cuidado de que no te muerda una piraña. Tras bordear el lago, busca una abertura en la pared, que te lleva a la siguiente zona, una

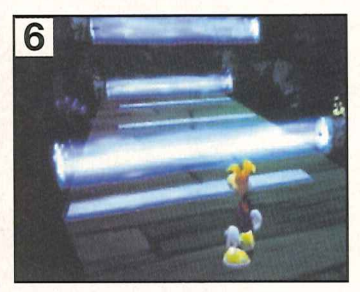












pradera donde los piratas aparecen por primera vez. Entra en la cueva que hay al fondo a la izquierda. Nuevo lago tóxico con unos cuantos Lums y una jaula (hay otra jaula, pero es inalcanzable por ahora).

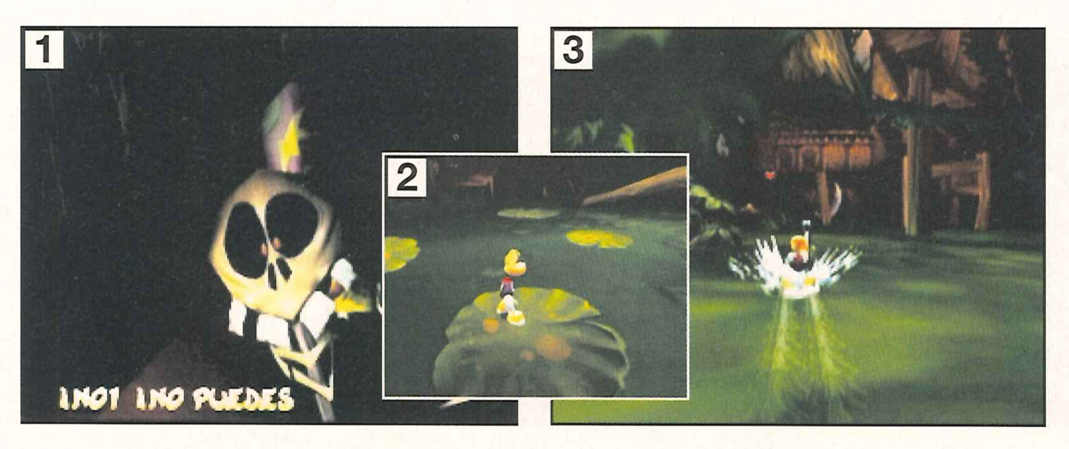
De vuelta a la pradera, sitúate sobre la losa que hay en el suelo. Los piratas dispararán y la destruirán (3), dejando un agujero que da acceso a un túnel con líquido nocivo. Salta de caja en caja y mata al pirata. Debes trepar por la tela de araña, tratando de evitar los barriles que caen del techo (4). Cuando estés arriba, dispara a la puerta para que se abra (Nota: todas las puertas que tengan una tirita pueden abrirse a golpes). Aquí aprendes a luchar. Elimina a los piratas y entra por la única puerta que hay abierta. Tienes que coger el barril, salir de la habitación y lanzarlo contra la puerta que está cerrada (5). Rompe la jaula y vuelve a la habitación del barril. Trepa por la malla metálica y cuélgate de las cuerdas de la pared. Desde el techo, tienes acceso a una nueva habitación con un botón y una puerta cerrada. Pulsa el botón y la puerta se abrirá.

Tras esquivar los láser (6), llegarás a otra habitación con otro pirata y otro botón que abre una nueva puerta. Sólo un pasillo con láser te separa de la habitación donde el hada se encuentra presa. En la habitación del hada, entra por la abertura de la zona inferior de la pared. Tendrás que destruir la maquinaria para liberar al hada. Para ello, lanza los barriles a los tres puntos débiles (tiritas). El hada, como agradecimiento por haberla liberado, te dará un nuevo poder, el de colgarte de los aros incandescentes al estilo Tarzán. Usa esta técnica para cruzar el puente.

A continuación tendrás que bajar de plataforma en plataforma usando la técnica del helicóptero para suavizar la caída. Al llegar abajo, coge el globo cristal y continúa.

Aprovecha las corrientes de aire para volar y llegar a la parte superior. Cárgate al pirata, rompe la jaula y por fin habrás llegado al final de este segundo nivel.

FASE 3: THE MARSHES OF AWAKENING



Sube por la raíz de tu derecha y coge el primer Lum (1). Si intentas seguir subiendo por la raíz, te pedirán una contraseña que todavía no tienes. No te preocupes, ya volverás a esta fase.

Vuelve al lago tóxico. Salta de hoja en hoja para coger los Lums (2). Trepa la red para continuar. Rompe la jaula y aparecerá un dino acuático, que te llevará hasta el final de la fase en un trepidante trayecto de esquí acuático (3). La ruta está predeterminada, así que lo único que te podemos decir es que trates de coger todos los Lums y jaulas.

FASE 4: THE BAYOU & THE WALK OF LIFE

Antes de empezar, mira a tu izquierda y verás un círculo de piedras marrones (1). Acércate al centro y te teletransportarás al primer sub-nivel del juego. Éste consiste en una carrera en la que puedes conseguir hasta 50 Lums.

De vuelta en la fase, móntate en el primer barril. Antes de que se hunda, salta a la plataforma de tu derecha y coge los Lums y la jaula (2). Sube en el siguiente barril. Coge los lums y sube a través de la escalera.

A continuación verás un interruptor en la lejanía. Dispárale hasta que le alcances. Pasa por los puentes de madera, pero no te detengas en ellos, porque se hundirán en el líquido tóxico. Rompe la jaula y dale su merecido al pirata.

Móntate en un nuevo barril, que te llevará a más Lums. Llegarás a un nuevo tronco, sobre el que puedes caminar. Colgando de él hay una jaula que puedes alcanzar afinando tu puntería (3).

Ayúdate del aro para llegar a una jaula que encontrarás a tu izquierda, y vuelve al tronco.

Sigue recto, mata al pirata y activa el interruptor. Bordea el tronco del árbol esquivando los barriles y continúa adelante (4).

Ahora tendrás que activar un nuevo interruptor para poder continuar. Ten mucho cuidado con el pirata jorobado, porque es invulnerable (5). Huye de él tan rápido como puedas.

Más tarde entras en una habitación que tiene unos hachas colgando como péndulos y una puerta cerrada. Activa el interruptor y corre hacia la puerta. Tendrás que llegar para cruzarla antes de que se desactive el interruptor.

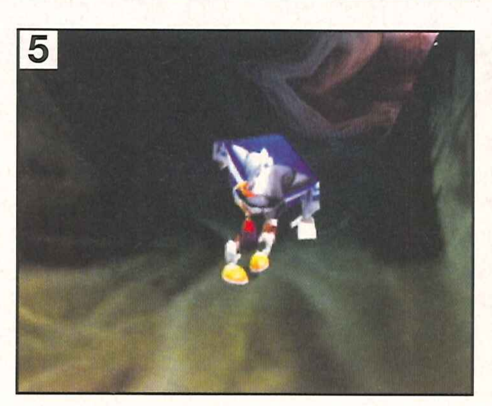
Sigue hacia arriba con ayuda de los muelles (6). Rompe la jaula (tendrás que darte la vuelta para verla) y habrás llegado al final de la fase.













FASE 5: THE SANCTUARY OF WATER AND ICE



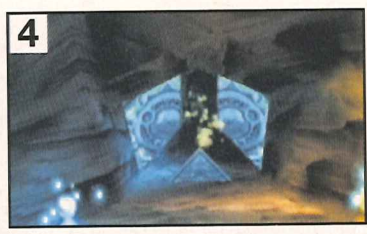


Al principio de la fase apareces en una playa. Si miras hacia el mar descubrirás un pequeño embarcadero en el que hay un pirata y una jaula. Mata primero al pirata, después rompe la jaula y coge los Lums que hay en ella (1).

Sube las plataformas y ve cogiendo más Lums. Entrarás en una cueva llena de agua. Bucea hasta encontrar otra salida, una pequeña sala donde encontrarás otra jaula (2). Vuelve la cueva y sal del agua. Sube por la escalera y tendrás que enfrentarte al primer puzzle del juego: una puerta que sólo se abrirá colocando dos bolas de energía (una azul y otra amarilla) sobre dos pequeñas pirámides de sus mismos colores.



3



4



5



6



7

Primero mata al pirata, y sube después a la caseta. En uno de los laterales encontrarás unos barriles (3), que te servirán para abrir las dos puertas. Dentro de las dos habitaciones que acabas de abrir están las dos bolas de energía. Cógelas y colócalas en sus correspondientes prismas, con lo que abrirás la puerta azul (4). Ahora ya puedes atravesarla.

Después tendrás que deslizarte de nuevo por una ladera, más parecida aún a un juego de snowboard (5). Durante el descenso encontrarás varios Lums, pero la mala noticia es que al llegar abajo, te enfrentarás al primer "Final Boss" (6). Menos mal que no tendrás que luchar frente a frente con él. Tan solo tienes que colgarte de los sucesivos aros. Cuando estés colgado del más alto, dispara a la estalactita, que le mandará a criar malvas.

De esta forma conseguirás la primera máscara (7) y obtendrás nuevos poderes. Una buena forma de acabar la quinta fase.

FASE 6: THE MENHIR HILLS & THE CAVE OF BAD DREAMS



1



2



3

Antes de nada, date la vuelta y pulsa el interruptor que encontrarás en una piedra azul a tu izquierda. Esto abrirá una puerta en el suelo, que te dará acceso a una jaula. Vuelve a la superficie. Móntate en el obús (1) y dirígete a la puerta de la derecha del edificio. Justo antes de alcanzarla, salta, y el obús la romperá. Entra y rompe la jaula. Mata a los dos piratas. Cruza la puerta que hay entre los dos tronos azules y encontrarás otra jaula. Entra en la siguiente puerta para llegar a la siguiente zona.

Salta sobre la seta y Rayman se colgará del tronco. Cuélgate del Lum rosa (2) para llegar al segundo piso del edificio, donde encontrarás una jaula (tendrás que darte la vuelta para verla). Móntate de nuevo en el obús, llévalo hasta el siguiente edificio (3) y rompe la puerta de la misma forma que antes. Si no lo consigues, también puedes hacerlo con ayuda de un barril. Entra por la puerta y mata al pirata. Pulsa un botón y entra por la puerta que se abre.

Ahora te encontrarás a Clark (4) gravemente herido. Él te dará la contraseña que te pidieron en el nivel 3, así que tienes que volver allí para encontrar el elixir que recupere sus fuerzas.

De vuelta en el tercer nivel (El Pantano del Despertar), sube por la raíz de la izquierda, que te conducirá, previa comprobación de contraseña, a la Cueva de los Malos Sueños.

En éste sub-nivel lo más recomendable es correr, porque la mayoría de las plataformas que pises se hundirán o desplomarán. Es una clásica

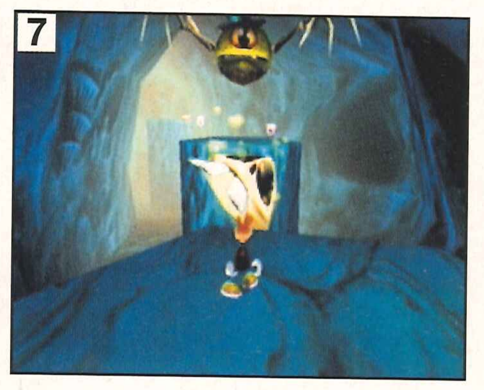


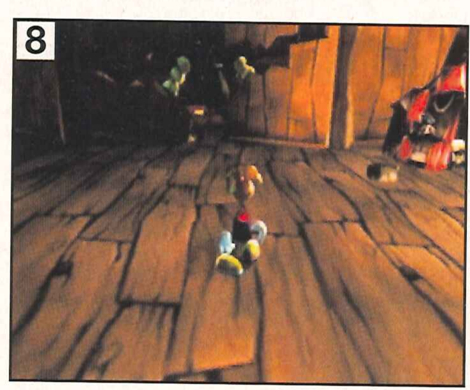
4

fase de plataformas: correr y saltar. Al final, se repite el puzzle de las esferas de colores (una azul y otra amarilla) (5). Esta vez es más difícil transportarlas, pero también puedes lanzarlas.


5


6


7


8

Una vez que coloques las esferas en sus correspondientes prismas, se abrirá una puerta que te dará acceso a una nueva cueva, por la que te deslizas otra vez en modo snowboard, pero esta vez con una dificultad añadida; el segundo "Final Boss", una especie de araña con mala leche que trata de comerte de un mordisco (6). Además, el camino está bloqueado por cristales a los que tienes que disparar. Lógicamente, el descenso resulta bastante difícil.

Abajo, te toca luchar con una araña que te lanza calaveras (7). Si disparas a las calaveras, éstas se detendrán en el aire y podrás usarlas como plataformas para acercarte a la araña y arrinconarla. Cuando ya no tenga escapatoria, la araña se rendirá y te dará el elixir de la vida.

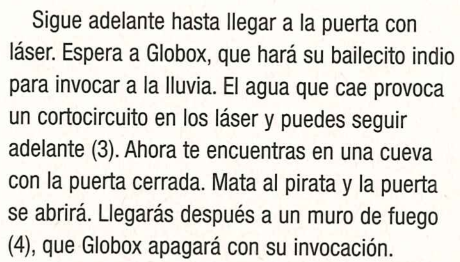
De vuelta al nivel 6, llega hasta Clark, dale el elixir de marras y síguele. Se pondrá furioso y hará un agujero en la pared (8). Pasa a través de él y llegarás a una pradera en la que te vas a encontrar otro obús. Antes de montarte en él puedes romper dos jaulas más. Súbete ahora en el obús y condúcelo por la cavidad de la pared, que dará con tus huesos en el final de la fase.

FASE 7: THE CANOPY

Al principio de esta nueva fase te encontrarás en una pradera en la que una araña (1) trata de tocarte las narices, por decirlo de alguna manera. Es un enemigo duro de pelar, así que puedes optar, simplemente, por esquivar sus disparos y coger todos los Lums (que son bastantes) mientras trepas por su telaraña.


1

En la siguiente zona, primero mata al pirata que hay a tu izquierda y luego dispara al botón que tienes enfrente (2) (cuidado, porque está un poco lejos). De esta manera liberarás a tu amigo Globox, que como agradecimiento te ayudará durante toda la fase con sus poderes. Lo primero que va a hacer será convertir a una flor en alfombra mágica para que puedas cruzar el precipicio con el que te encuentras. Para que Globox pueda seguirte, dispara al árbol que veas allí (apunta, como siempre, a la tirita). Al recibir el impacto de tu disparo, el árbol se romperá y hará las veces de puente. Ingenioso, ¿verdad?



Sigue adelante hasta llegar a la puerta con láser. Espera a Globox, que hará su bailecito indio para invocar a la lluvia. El agua que cae provoca un cortocircuito en los láser y puedes seguir adelante (3). Ahora te encuentras en una cueva con la puerta cerrada. Mata al pirata y la puerta se abrirá. Llegarás después a un muro de fuego (4), que Globox apagará con su invocación.

Al final de la fase, encontrarás una puerta que funciona al revés que las de los supermercados: cuando el foco nos detecta, la puerta se cierra.

Por suerte, las flores no afectan a éste mecanismo, así que Globox convertirá la flor en un disfraz. Póntelo y la podrás atravesar sin mayores problemas. Ya puedes cantar victoria, porque has llegado así al final de la séptima fase.



2

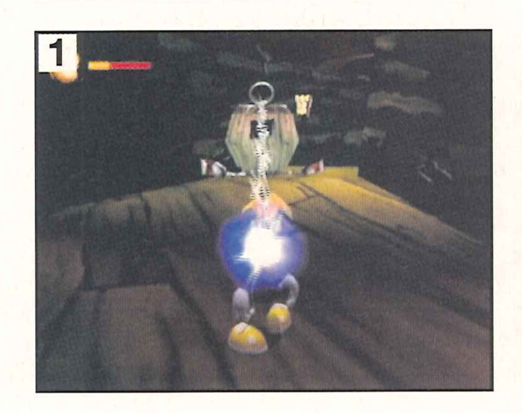


3



4

FASE 8: WHALE BAY





Nada más empezar, aparecerá ante ti una especie de pecera. Antes de meterte en ella, entra por el pasillo que hay a tu izquierda. Encontrarás a un enemigo que usa un barril como coraza (debe haberlo perdido todo en el casino). Debido a su protección (1), es muy difícil deshacerse de él. Para evitar sus disparos no te servirá el ya clásico método del desplazamiento lateral, sino que tendrás que saltar (si es con el helicóptero, mejor).

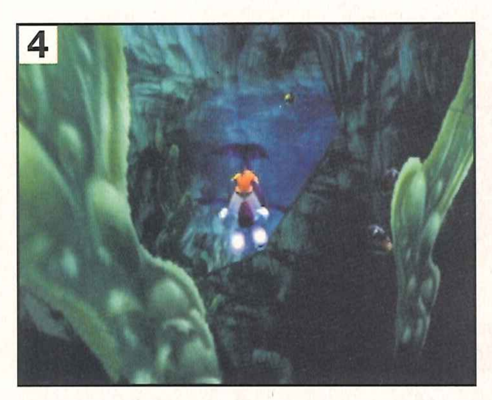
Vuelve a la habitación inicial y sumérgete en el agua. Encontrarás una salida en otra pecera, pero antes de salir del agua, presiona el botón que hay en la pared. Sal del agua y entra por la puerta que acaba de abrirse. Ahora estás sobre una red (2). Continúa adelante, salta a la plataforma de madera y finalmente atraviesa por una red más para llegar a una nueva zona.

Mata al pirata y pulsa el botón para desactivar los láser que bloquean una nueva puerta. Pasa a través del pasillo, esquivando barriles, y mata al pirata de la siguiente habitación.

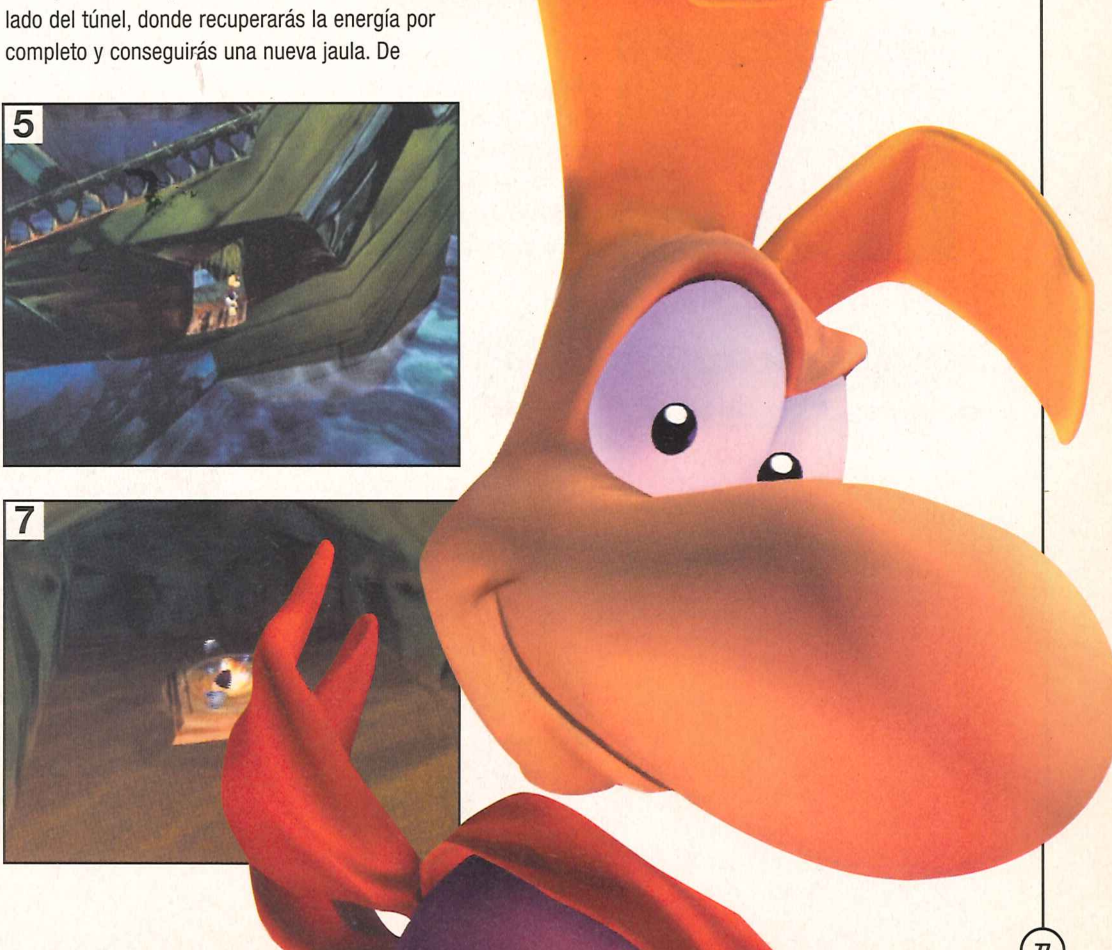
Abre la siguiente puerta con ayuda de un barril (3). Rompe la jaula y utiliza el Lum rosa que contiene para llegar a la siguiente zona, donde te espera un majestuoso lago muy al estilo de «Super Mario 64». Encuentra la apertura en la pared subacuática para llegar a un túnel en el que increíblemente no hay agua. Allí, tendrás que encontrar un botón que, al pulsarlo, libera a una ballena, que te prestará una inestimable ayuda.

Antes de volver al agua, usa el obús para abrir la puerta del otro lado del túnel, donde recuperarás la energía por completo y conseguirás una nueva jaula. De vuelta en el agua, tan solo tendrás que seguir a la ballena, que te proporcionará burbujas de aire (4). Te llevará hasta un barco naufragado (5) desde el que puedes subir a la superficie.

Nada un poco hasta el borde y entra en la cueva subacuática. De nuevo te encontrarás con un jorobado que sólo muere si consigues que se caiga al agua. Consigue la jaula y sigue hacia arriba, Llegarás a una plataforma de arena donde termina la fase (7).





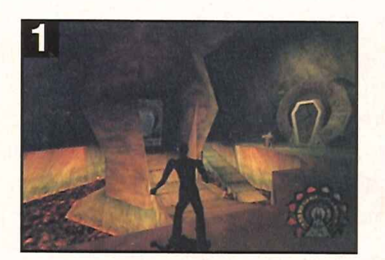


Shadow Man (II)

Seguimos acompañándote en tu recorrido por el mundo de los muertos. En esta segunda entrega de la guía, Mike LeRoy consigue nuevas habilidades que le permiten acceder a lugares antes inexplorados.

JAULAS

Regresa hasta la Sala de la profecía, continúa por el camino de siempre, pasa por la Coffin Gate de nivel cuatro y atraviesa el paso de las sombras. Caerás por un agujero hasta una rampa ya en el exterior. Deshazte de unos cuantos zombies y accede al tren. Recuerda que no debes dejar esta fase de las jaulas sin el Retractor, porque lo necesitas para llegar a los cinco asesinos en serie.



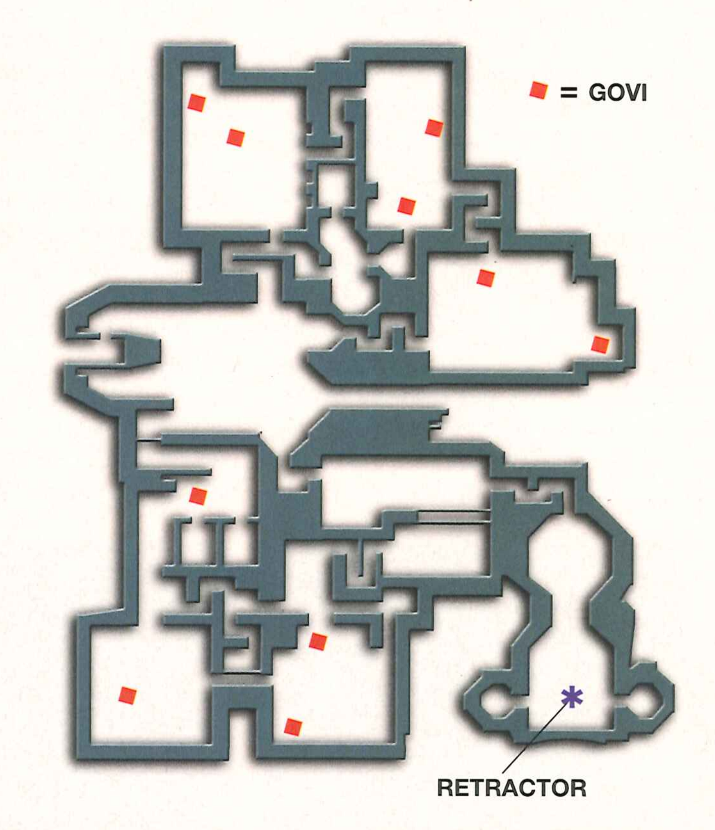
Tomando una decisión
Regresa por el camino de siempre y pasa por la puerta de nivel cuatro. Cruza el paso de las sombras y salta hasta caer por un agujero.

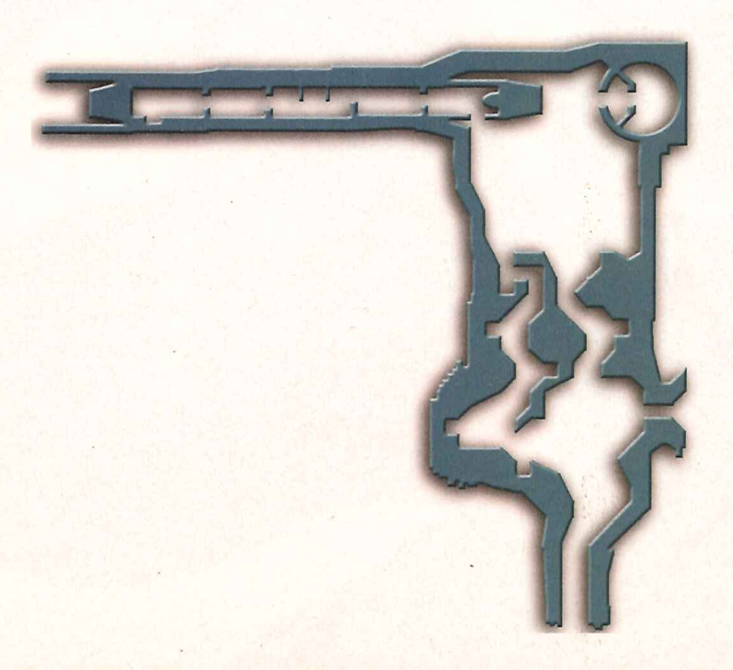


La torre negra
Cuélgate de la cuerda y consigue llegar hasta la torre. Dentro espera el primer Govi de esta fase. Investiga y, por último, dirígete al tren.



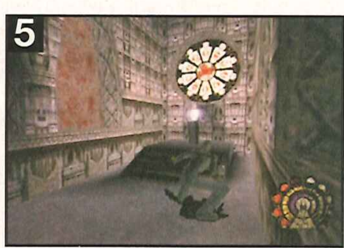
Cuidadito con el fuego
Una vez salgas del tren, entra por la puerta doble que se encuentra a tu derecha. Ten cuidado con las cabinas que guardan las celdas, porque los de dentro no son muy amistosos.







El tubo
Cuando estés dentro, localiza el interruptor que pone en marcha las jaulas. Para pasar por la primera, sitúate delante. Para la segunda, hazlo al revés. Tendrás que ser muy preciso en los Govis.



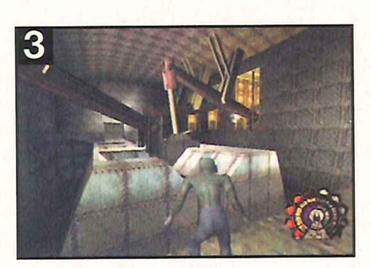
El Retractor
Regresa hasta el tren y avanza por la cornisa de la pared derecha. Dentro se encuentra el punto más importante de esta fase: el Retractor. Evita desde arriba los disparos de tus amigos los zombies.

BLOQUE DEL INGENIERO

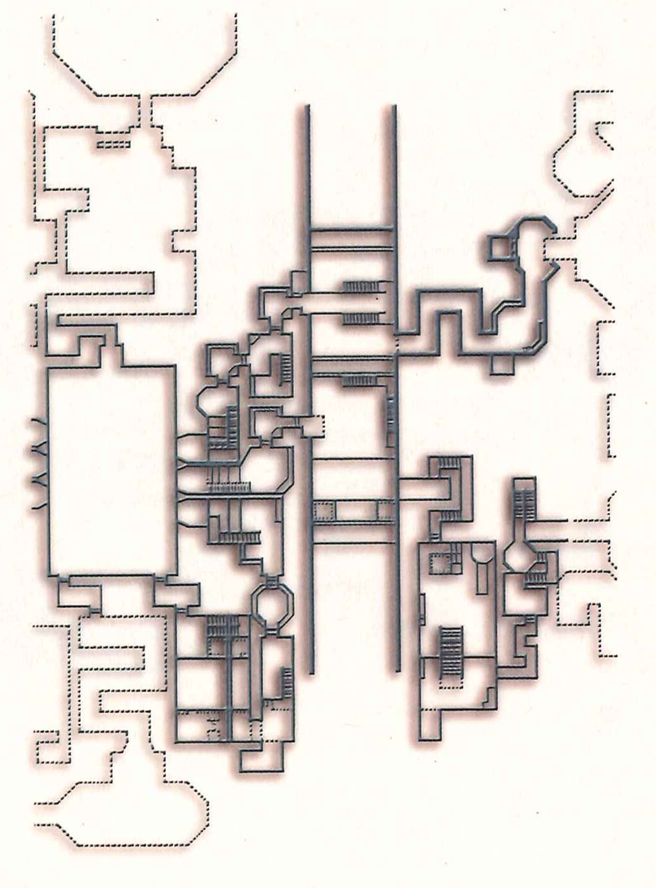
Una vez que limpies por completo la Sala de jaulas y sus aledaños, toma el teleférico que hay al principio. Cuando llegues, cruza enfrente para subir las escaleras. Intenta seguir la voz de tu hermano por todas las salas, hasta llegar a la máquina principal. Entra por la de la derecha y sigue hasta una sala con tres grandes tubos. Usa allí la Llave del Ingeniero para hacer que suba el nivel.



SALEN FAVORECIDOS
Toma el "teleférico" desde el tren, y cuando salgas, dirígete hacia las escaleras de enfrente. La verdad es que los dibujitos se las traen.



LA BATIDORA
No puedes cruzar la sala sin parar el mecanismo que mueve los pistones. Pasa por la puerta de atrás.





EL DICHOSO HERMANITO
Sigue la voz de Luke hasta que des con la sala principal del motor. Ahórrate los saltos, porque llegar es imposible aunque lo intentes.



LAS TRES EN RAYA
Utiliza la llave del Ingeniero para regular el nivel de líquido de los tres tubos. Tendrás que arreglártelas para que queden llenos los tres.

SALA DE JUEGOS

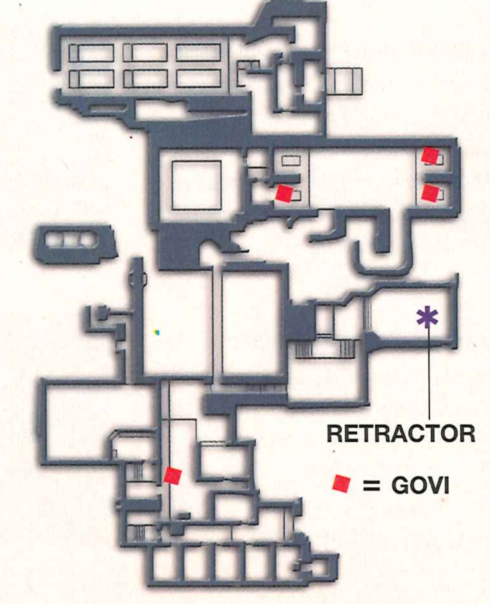
Sigue el camino de siempre desde la Cámara de la Profecía. Atraviesa la Coffin Gate de nivel cinco, donde está la "Soleil" y déjate caer por detrás del altar. Continúa hasta llegar a una zona muy amplia donde hay unos bloques altos y agua de color rojo en el fondo. Aquí tienes que conseguir el Enseigne y el Flambeau, dos nuevos objetos que mejorarán tus habilidades dentro del lado muerto.



LA PUERTA OCULTA
Localiza la Coffin Gate de nivel cinco donde encontraste la "Soleil", y baja por el hueco que hay detrás del altar.

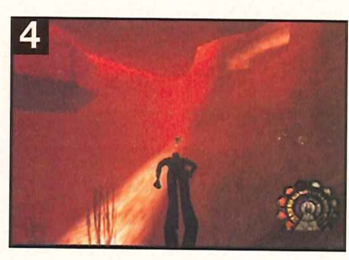


EL GRAN SALTO
Salta sin miedo hasta la plataforma que ves allí enfrente, y localiza el mecanismo de apertura del pasadizo submarino.



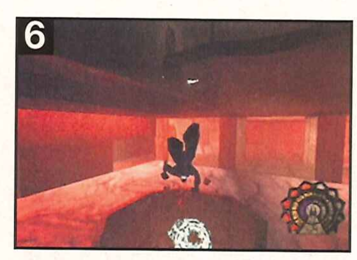


LLEGÓ LA HORA DEL BAÑO
Una vez llegues hasta aquí, sumérgete en ese líquido y localiza una entrada que hay bajo el agua (ten cuidado con los pececitos). Después, busca dentro de las salas una pared para agarrarte, y saldrás a un punto mas alto que éste.



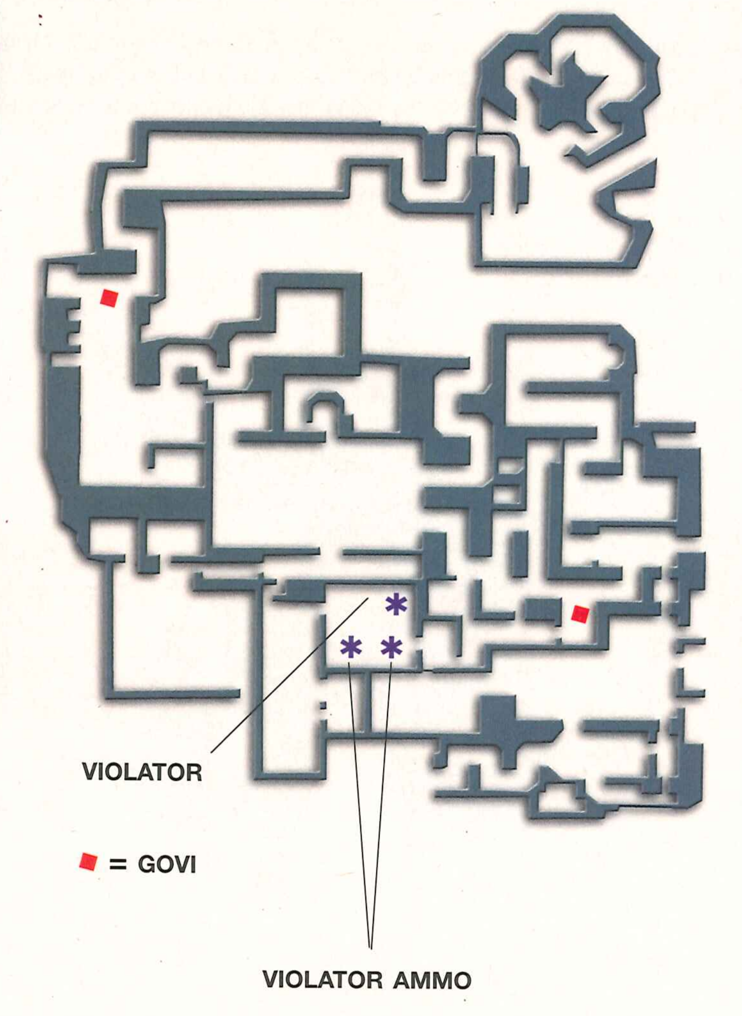
MUNDO SUBMARINO

Una vez que estés en el pasadizo submarino, ten cuidado con las hélices. Relájate y disfruta del hermoso paseo que te espera dentro del tubo. Fíjate bien en las salas por las que pases, porque más tarde tendrás que regresar a ellas, y todos los enemigos que veas se volverán bastante antipáticos.



MATERIAL EXPLOSIVO

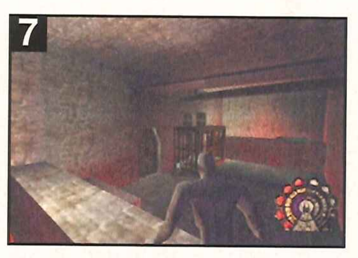
En la piscina de la izquierda ves una gran masa gelatinosa. Por si no te habías fijado, este tipo de sustancia explota con tus disparos. Continúa tu inmersión esquivando las hélices, y llegarás hasta una zona con dos salidas a la superficie. Una está cerrada, así que localiza en la sala amarilla la apertura de esta otra.





EL PUENTE SOBRE EL RÍO

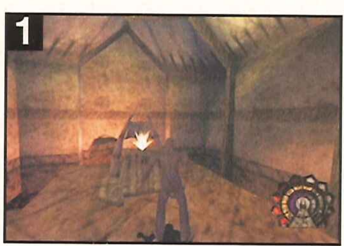
Cuando salgas de la piscina, no tomes el camino que baja, sino el contrario, para llegar a este puente. Ahora tienes tres caminos a elegir, pero como al final pasarás por todos ellos, tómate un respiro y continúa tu periplo submarino. No te olvides de que el Retractor se encuentra justo enfrente.



EL OTRO RETRACTOR

Tras esta puerta se encuentra el acceso a la sala del retractor, pero antes tendrás que deshacerte de los zombies con rifles y de unos nuevos personajes, los perros asesinos. Ojito con ellos, porque hacen mucho daño, aunque si eres rápido puedes cargártelos de un solo disparo. Guarda con mimo el Retractor.

ENSEIGNE Y FLAMBEAU



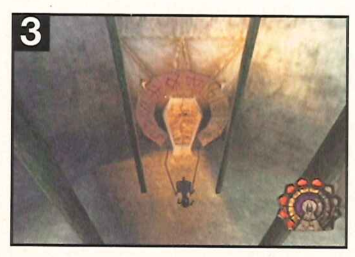
DE VUELTA AL TEMPLO DE LA VIDA

Regresa hasta la fase del Templo de la Vida para investigar todo lo que te dejaste anteriormente por el camino. Mira tu nivel de Cadeaux, porque es importante que vayas canjeándolos durante la partida.



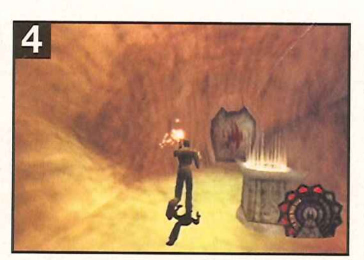
MIKE SE HACE MÁS FUERTE

Cuando tengas los cien necesarios, en esta sala puedes cambiarlos por más energía. Esto te será de gran ayuda, tanto para ser más resistente a los impactos, como para aumentar la potencia de tus disparos.



ESTRENANDO ARMAMENTO

Dentro de la Coffin Gate de nivel seis se encuentra el Enseigne, un nuevo "juguete" para que nuestro héroe disfrute rompiendo las puertas que están cubiertas con un trozo de piel. Por cierto, ¿será humana?

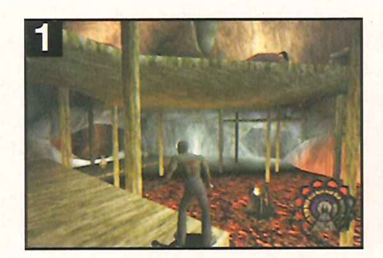


SORPRESAS TRAS LA PUERTA

Sitúate junto a la puerta y golpéala. Verás cómo se rompe y podrás acceder con tranquilidad a los ítems que hay dentro. Puedes repetir esto mismo en todas las fases por las que ya pasaste anteriormente.

TEMPLO DE LA PROFECÍA

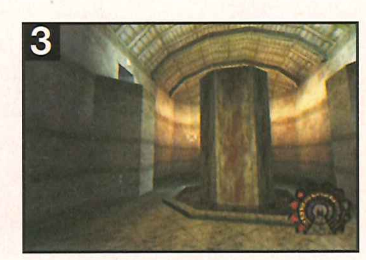
Pasa por la Coffin Gate de nivel seis para llegar a una sala con magma y un altar en el centro. Cruza el paso de las sombras de esta misma sala y te encontrarás en el Templo de la Profecía. Localiza en cada estancia los interruptores que activan las sucesivas salidas. Se trata de una serie de habitaciones bastante complicadas, pero piensa que al final de todas ellas te espera una gran recompensa: las Marcher Gads.



LA PISCINA
Pasa por la puerta de nivel seis y llegarás hasta esta zona. Evita el altar por el momento: ¡quema!



¡QUÉ BONITO!
Cruza el paso de las sombras de la sala anterior para llegar hasta la entrada al Templo de la Profecía.



COMIENZAN LOS PROBLEMAS
Evita las Ninfas mientras puedas, porque ya sabes cómo las gastan. De momento, sigue avanzando.



EN BUSCA DE LOS INTERRUPTORES
En todas las salas vas a tener que encontrar un mecanismo, ya sea una palanca o un botón.



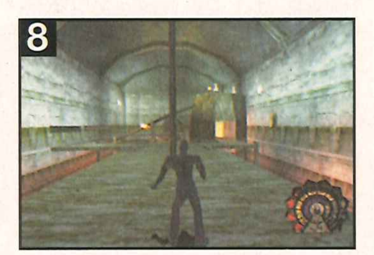
TRAS LA ESTATUA
En esta primera sala, el botón está detrás de la estatua. Cuando lo acciones, pon los pies en polvorosa.



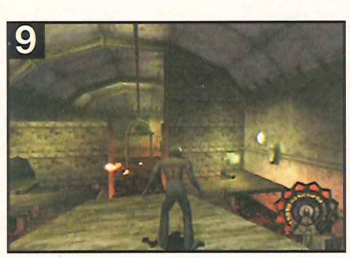
CUESTIÓN DE HABILIDAD
En esta otra habitación tienes que agarrarte al palo que se mueve, caer sobre la plataforma y saltar.



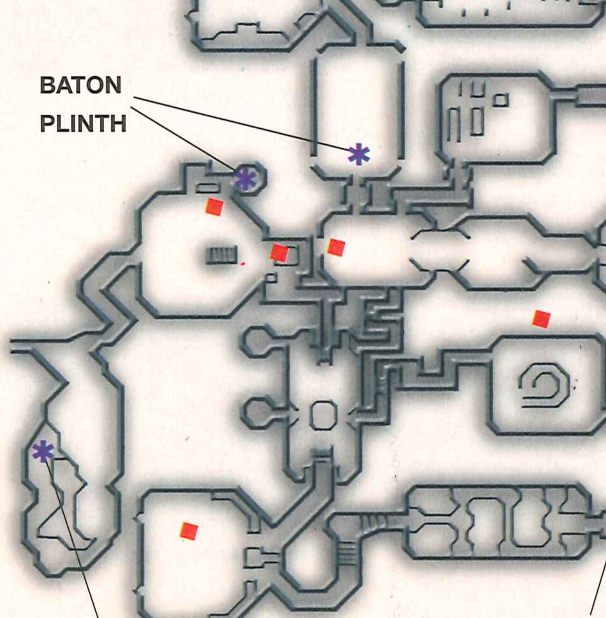
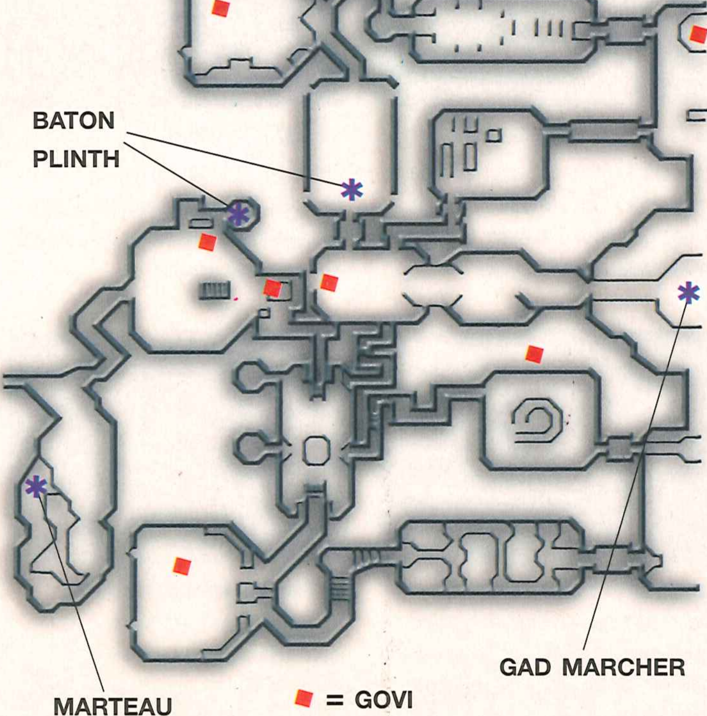
¡ESTABA ESCONDIDO!
Este interrruptor es el que deja al descubierto la cuerda que cruza la sala y te permite subir hasta el Govi.

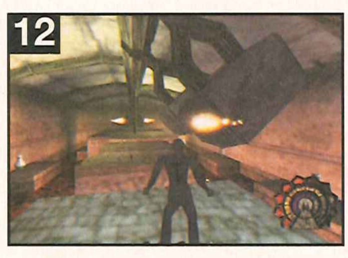


CUALQUIER CAMINO ES DIFÍCIL
Ten cuidado con las cuchillas y los lanzallamas, porque pueden darte un disgusto al intentar cruzar.



ESTÁ COMPLICADA LA COSA
Tú sales por la puerta del fondo, y tienes que apretar el botón para desplegar la cuerda y cruzar.



¿CÓMO SE SUBE?
La forma de hacer que aparezcan los escalones es bajar la palanca que hay a la izquierda.



PUERTAS CON SORPRESA
Más adelante, cuando hayas cogido el Marteau, podrás hacer pedazos las puertas con tablones y recoger una buena cosecha de items.

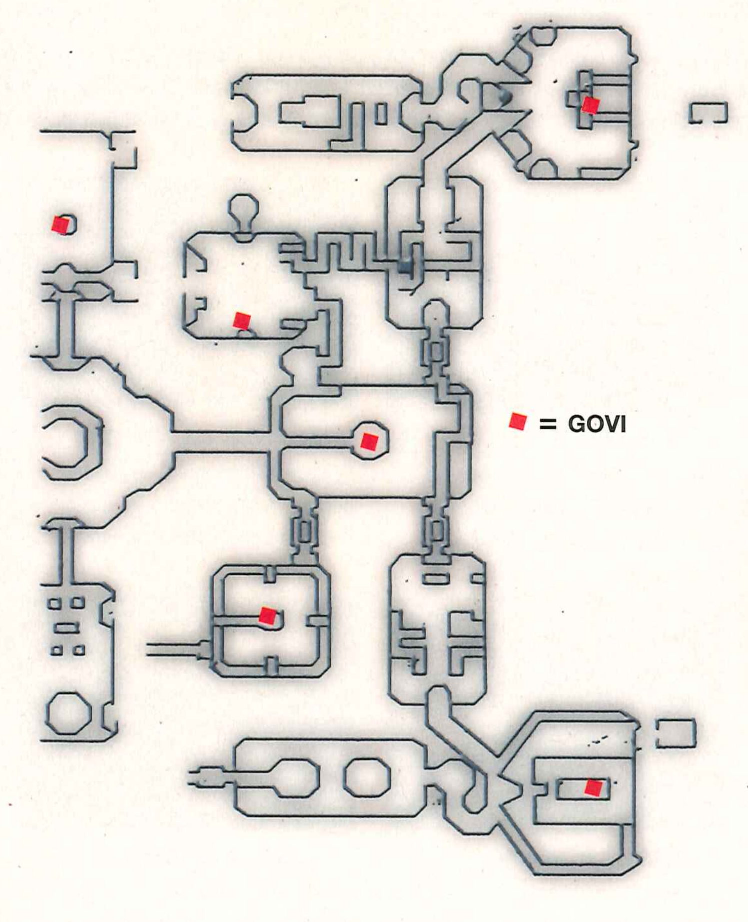
COMO ME MACHAQUE UN DEDO...
Esquiva los mazos gigantes, porque te pueden hacer caer a la lava del suelo. No intentes llegar hasta los salientes que hay abajo.

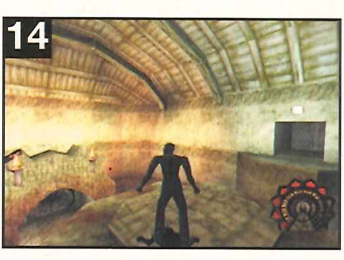


13

¿Será capaz de caminar?

En esta sala tienes que presionar los dos botones que ves a derecha e izquierda para poder llegar hasta el Govi que hay encima de la estatua del fondo. Eso sí, en el momento en que intentes hacer algo aparecerán las dichosas Ninfas.





14

Por allí se sigue

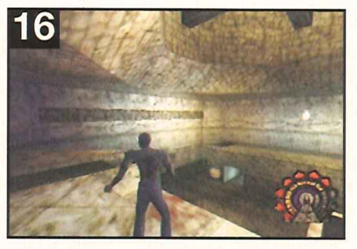
Cuando hayas terminado con todas las salas, regresa hasta la primera y escala el bloque del medio, subiendo por la cascada roja. Fíjate en esa puerta de tu derecha, porque tienes que llegar hasta allí de un salto para continuar a través suyo.



15

Presión y giro

En esta sala, según le vayas dando al interruptor de abajo conseguirás que se mueva el palo que hay arriba y te permita llegar de un sitio a otro. Lo primero que debes hacer es llegar al interruptor de la derecha.



16

Pasito a pasito

¿No consigues llegar hasta la plataforma de enfrente? No hay problema. Engánchate al soporte que esta más en gris, déjate caer sobre la pequeña plataforma y, una vez allí, salta al otro lado. ¡Fácil!



17

Ante la duda...

Observa que después de presionar todos los botones se quedan abiertas estas dos puertas. ¿Cuál elegir? Vale, entra por la derecha.



18

Llega la hora de correr

Procura ser lo mas rápido posible pulsando los interruptores y llegar hasta la puerta del fondo. Las Ninfas están bastante cabreadas.



19

Está oscurito

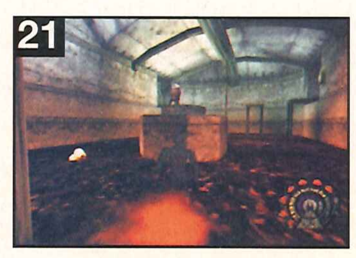
No te pongas nervioso ante la falta de luz, y súbete a cualquier pilar. Recoge los items que te encuentres y sal por esa puerta.



20

¡Que mareo!

Observa el espectáculo. ¡Por fin tienes las Marcher Gads! Ahora sí que sabrás lo que es disfrutar de lo lindo con Mike LeRoy.



21

¿Superpoderes?

¡Dios mío, no me quemo! ¿Cómo es posible? Lo que antes parecía algo tremendo, ahora es de lo mas tonto al hacerte con los nuevos Govis.



22

El sube y baja

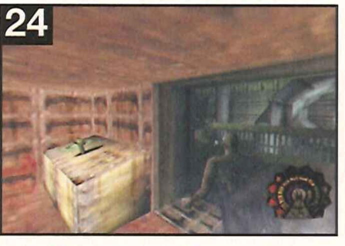
Acaba primero con los enemigos que vayan apareciendo, y después preocúpate de cruzar al otro lado saltando de un cajón al otro.



23

Hay que mover las jaulas

Para poder poner en marcha esa jaula deberás bajar al suelo y encontrar la palanca. Regresa arriba y pasa por la cuerda con cuidado.



24

¿Dónde estabas?

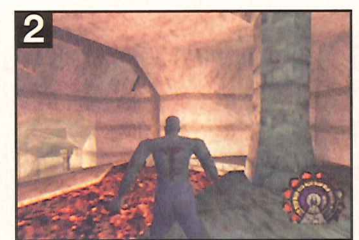
Ese interruptor está muy bien escondido, pero todo es posible con un héroe como Mike en tus manos. Casi has llegado al final de la fase.

GOVIS CON LAS MARCHER GADS Y MARTEAU

Ya puedes volver a todas las salas anteriores para recoger los Govis que te dejaste por el camino. Es una sensación placentera el poder pasar tranquilamente por donde antes era imposible ¿verdad? Regresa por último hasta el Templo de la Profecía para hacerte con el famoso Marteau. Con él ya puedes "darle al tambor" para conseguir atravesar las puertas que están cerradas con los dichosos tablones.



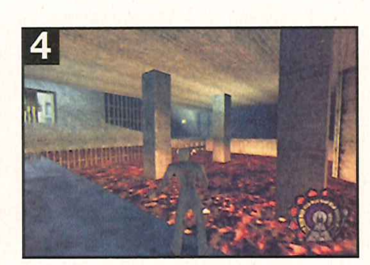
PUERTAS ÓSEAS
Regresa a esta sala desde la Sala de la Profecía, pero ten cuidado, porque ahora habrá más de un enemigo.



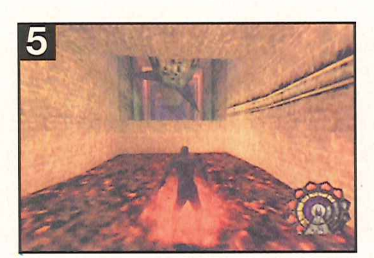
MÁS ALLÁ
Cuando pasas por la tienda de las cataratas llegas hasta el Govi que está rodeado de lava. Cógelo.



TEMPLO DE LA VIDA
Regresa hasta el Templo de la Vida y aprovecha que ahora puedes pisar por donde antes te hacías "pupita".



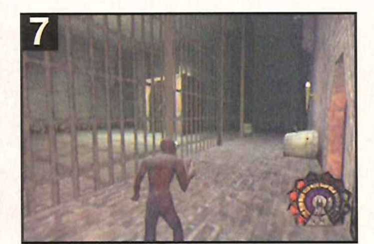
ENTRADA AL ASILO
En la entrada al Asilo, déjate caer por cualquiera de los lados, ya que en ambos tienes Govis que coger.



CATEDRAL DEL DOLOR
En la Catedral del dolor, busca los ejes con pinchos, súbete encima y localiza el Govi situado sobre ellos.



TEMPLO DEL FUEGO
En el Templo del fuego, da media vuelta y localiza esta puerta. Al otro lado te espera otro Govi más.



SALA DE JUEGOS
En las jaulas, recuerda esta posición. Acciona la palanca y entra por la primera celda de todas.



EL MARTEAU
Antes del Templo de la profecía se encuentra la Coffin Gate de nivel siete. En su interior está el Marteau.

EL ECLIPSER

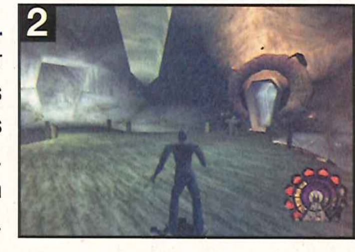
Localiza el altar situado frente a la Coffin Gate de nivel tres, y usa el Baton para trasladarte a la sala que tiene magma en el centro. Dirígete hacia la Coffin Gate de nivel siete, porque dentro te espera la Lame, que es la última parte que queda para formar el Eclipser. Regresa después junto a Nettie y escucha sus explicaciones. La Profecía se esta cumpliendo, así que debes darte prisa antes de que sea demasiado tarde.



¿TE SUENA ESTE ALTAR?
Utiliza otra vez el camino de siempre (ya deberías sabértelo de memoria). Cuando llegues ante este altar, actívalo y aparecerás en una sala con lava. Busca al fondo la Coffin de nivel siete, porque dentro esta la Lame.



ECLIPSER TOTAL
Cuando por fin tengas en tu poder todas las partes del Eclipser, tendrás que regresar por el camino más rápido, es decir, utilizando el osito. La escena que aparece a continuación resulta un poquito escabrosa.



NETTIE NO RESPONDE
Después de que Nettie te haya acuchillado, quedará tendida en el suelo inconsciente. Ahora ya no podrá ayudarte más y todo su poder estará dentro de ti. Por tanto, deberás darte toda la prisa del mundo en acabar.



TODO ESTÁ CAMBIADO
Todo el paisaje de Lousiana se ha transformado, así que ahora ya no hay diferencias entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Recorre de nuevo toda esta zona para hacerte con todos los Govis que puedas.

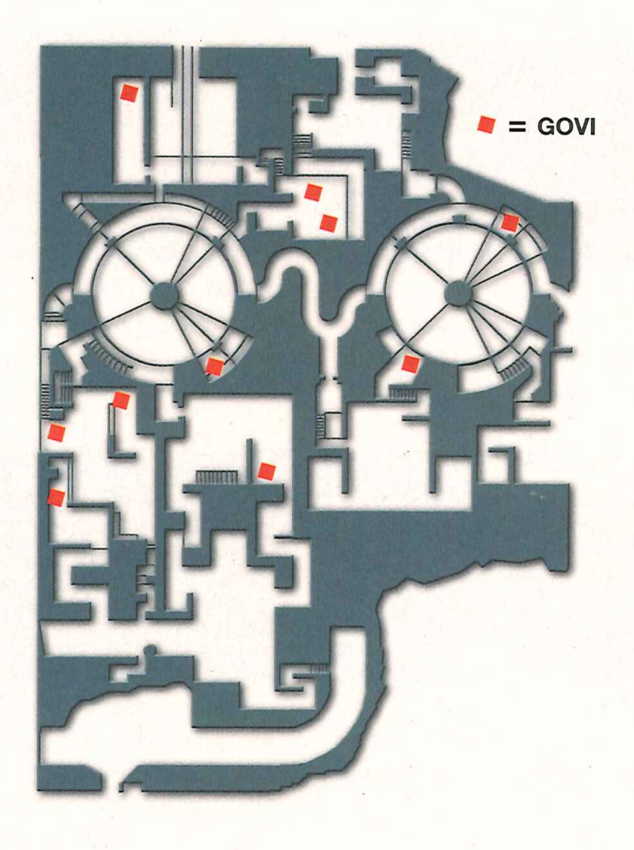


LAVADUCTOS

Da media vuelta desde el Templo de la Profecía y cruza por el paso de las sombras. Sube hasta la plataforma de madera, busca la Coffin Gate de nivel siete y entra. Te encontrarás ante una inmensa piscina de lava con dos plataformas girando en el centro. Usa las plataformas para descubrir todas las salas que se encuentran alrededor. Primero debes encontrar el cajero que te permite acceder a todos los Govis de esta zona.

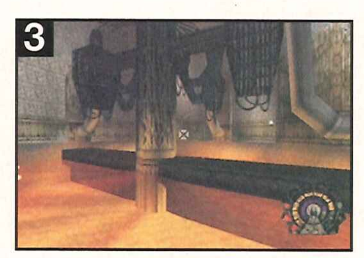


Subiendo de nivel
Avanza por la estructura de madera desde el altar de lava. Así llegas a la Coffin Gate de nivel siete.





Los ríos de magma
Sube por la estructura de piedra hasta este canal de lava. Gira 180º y busca una entrada en el corredor.



La batidora
Ésta es la habitación principal de los Lavaductos. Todavía no puedes bucear, así que utiliza la plataforma.



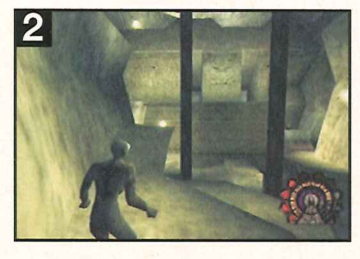
Comité de bienvenida
Una vez dentro, busca la palanca que abre una de las puertas, y ten mucho cuidado con los zombies.

TEMPLO DE LA SANGRE

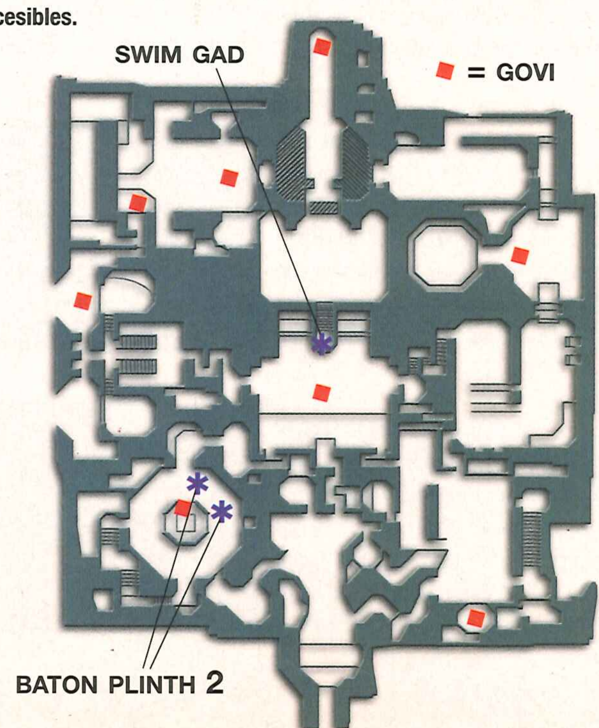
Lo más importante de esta fase es hacerte con las Nager Gads. Pasa por la Coffin Gate de nivel ocho y sal a una sala con dos estatuas. Debes activar dos interruptores y aparecerán dos puertas. Explora lo que hay tras ellas y, cuando ya tengas las Nager Gads, podrás regresar a otras zonas donde esta nueva habilidad te permitirá acceder a zonas que antes eran inaccesibles.

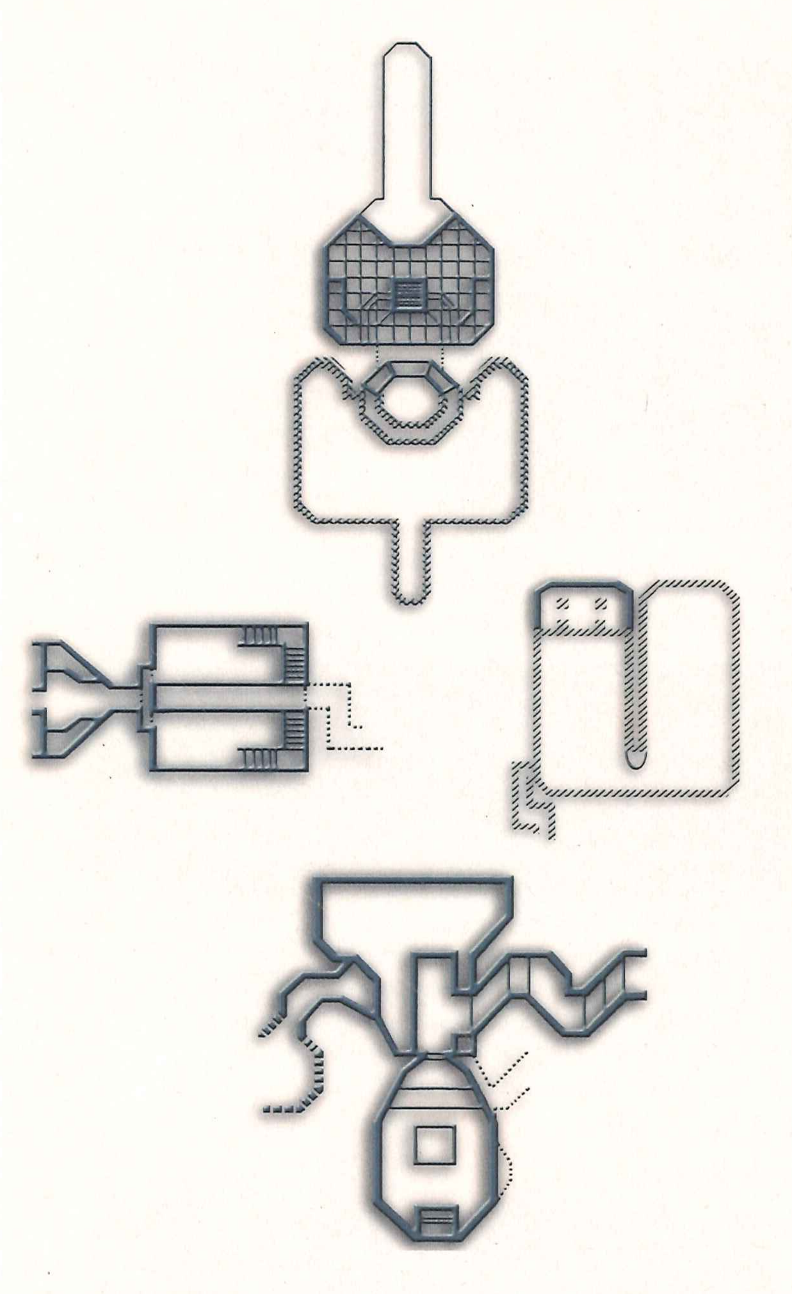


Vamos con el nivel ocho
Desde los mismos lavaductos, da media vuelta para pasar por la puerta de nivel ocho. Procura recoger todos los Govis, porque son los que te darán poder para ir abriendo las sucesivas Coffin Gates que te encuentres.



Entre los dos palos...
Esta estructura tiene en su pared mas alta dos cabezas inmensas que ocultan sendas puertas. Para poder quitarlas, tendrás que apretar los interruptores de derecha-arriba y de izquierda-abajo. Luego, súbete a la estructura y pasa por la puerta de la derecha.







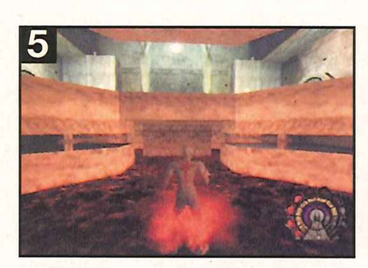


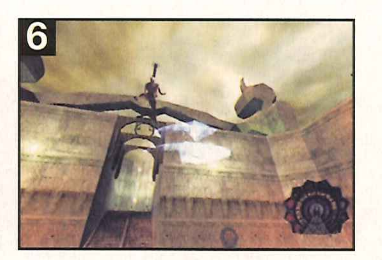
¡Menudo "piscinón"!

Tienes ante ti el Templo de sangre, y más al fondo el mecanismo que te dará las Nager Gads. Desciende hasta el nivel del magma y aprieta los interruptores de los dos lados. Entonces bajarán las estatuas de los lados y podrás continuar tu camino. Dirígete primero por el camino de tu derecha, y después por el otro.

Procura atinar

Desde aquí, intenta dar un salto con los ojos cerrados de forma que aterrices entre las dos estatuas que se están moviendo continuamente. Después agárrate a la cornisa que tienes enfrente para darle la vuelta a toda sala. ¡Ah!, y no te olvides de activar el interruptor del fondo antes de pasar a otros menesteres.





Una buena carrerita

Cuando ya no tengas mas salas para seguir avanzando, salta entre las cuchillas y pasa rodando a través de ellas. Procura ir bien de energía, porque la Ninfa que te espera después es mucho más rápida y peligrosa que sus otras compañeras. Ve saltando de plataforma en plataforma para conseguir presionar todos los botones necesarios.

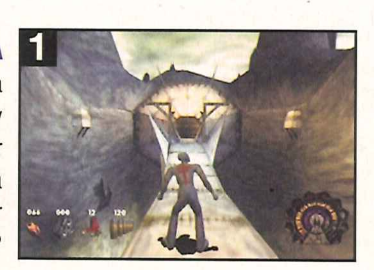
Acceso gratuito

Si consigues con éxito las Nager Gads podrás sumergirte por todos los líquidos del juego (mejor no pienses lo que pueden ser), y con ello acceder a los Govis e items que están mejor escondidos. Regresa nadando por la lava, y cuando estés de vuelta en la sala principal, pasa por debajo de la jaula y alcanza el Govi que guarda en su interior.

GOVIS CON LAS NAGER GADS

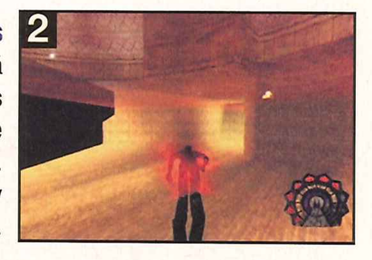
Templo de la vida

Desde el Templo de la vida, busca una zona que tiene lava, zambúllete y saldrás en unas isletas protegidas por enemigos. A estas alturas, ya tienes la habilidad suficiente para acabar rápidamente con ellos, ¿verdad?



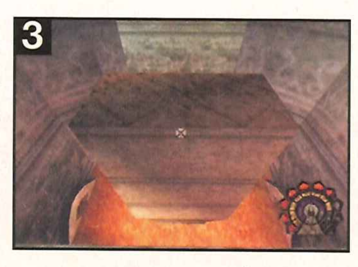
Los lavaductos

Ten cuidado con la estructura que está girando, porque aunque no tengas ningún problema con la lava, te puede aplastar y hacerte el mismo daño. Busca las entradas que existen y utiliza los cajeros para avanzar.



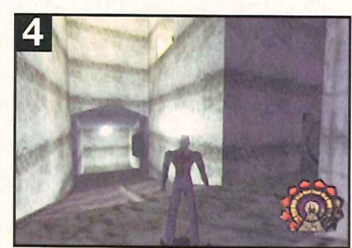
Templo de fuego

Dentro del Templo de fuego, avanza hasta la sala cuarta y mira hacia abajo. Tienes dos posibles caminos. Entra primero por el de tu derecha y ve recogiendo todos los items que puedas, pues te serán de gran ayuda.



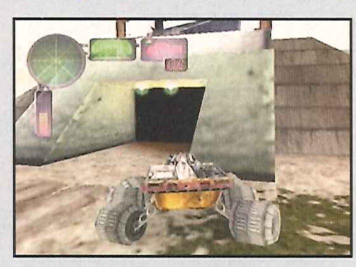
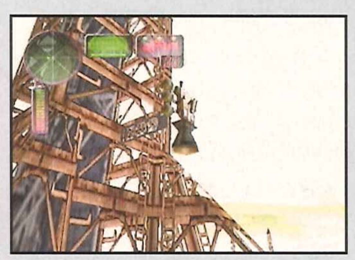
El botón escondido

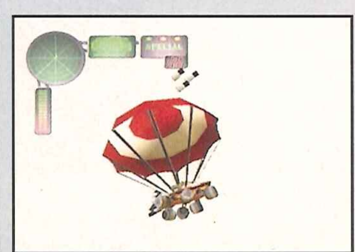
Toma después el camino que había a la izquierda, y pasarás por diferentes salas. Siguiendo esta vía podrás recoger diferentes Govis. Luego acciona este interruptor para llegar al último de todos.



VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE

Esto no son trucos propiamente dichos, sino más bien unas curiosidades que ofrece el juego sin que tengas que hacer trampa alguna. El mes que viene sí te daremos un buen repertorio de "passwords"

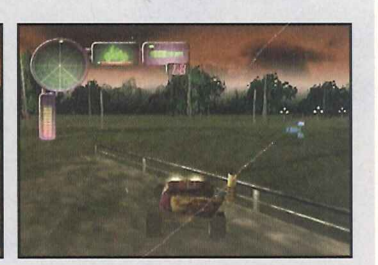





▲ **COCHE-COHETE EN FLORIDA:** En el escenario de Florida verás una gran base de lanzamiento de la NASA. Acércate a ella por detrás para descubrir un túnel con unas luces. Si pasas cuando están en rojo, saldrás por el otro lado, pero si lo haces cuando se pongan en verde, tu coche será lanzado como si fuera un cohete, cogiendo un montón de cosas que hay en el cielo. No te preocupes por el aterrizaje, porque llevas paracaídas.




▲ **DONUTS GIGANTE EN ARIZONA:** En Arizona hay dos tiendas de Donuts con un par de ellos del tamaño de un autobús en el tejado. Si destruyes las tiendas sin cargarte los donuts, caerán rodando por todo el escenario, arrasándolo todo a su paso. Además, si alguno de tus enemigos se cruza en su camino, más vale que vaya rezando todo lo que sepa.

▲ **AGUA SOBRE LOUISIANA:** En el escenario de Louisiana hay dos grandes puentes (los reconocerás porque tienen sobre ellos una llave inglesa). Si disparas contra una manivela que tienen al lado, se elevarán. Cuando eleves el segundo, ten cuidado de colocarte sobre él, porque el nivel del agua subirá y todos tus enemigos acabarán ahogados.

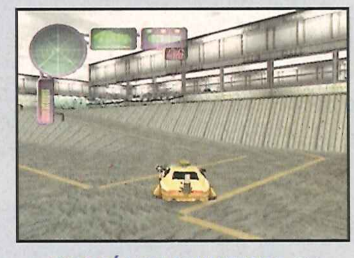



▲ **REPARACIÓN GRATIS EN CALIFORNIA:** Para disfrutar de una reparación de tu coche gratuita, busca en el puerto una pequeña rampa con una pantalla sobre ella y dos luces. Ponte sobre ella cuando las luces cambien a verde y tu coche se reparará. Si no lo hace del todo, podrás repetirlo (siempre que ningún enemigo venga y destroce el "chiringuito").





▲ **GASOLINA BARATITA EN ARIZONA:** Llenar toda tu barra de energía en Arizona es tan sencillo como acercarte a alguna de las dos gasolineras del escenario (sobre ellas pone "Ed's Rocketfuel Station"). Con "cuidadín" para no romper nada, conduce tu vehículo entre los surtidores de gasolina y el edificio. Páralo y tu energía se recargará de manera automática.



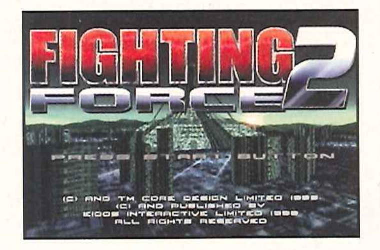

▲ **ENERGÍA EN MINNESOTA:** Entra en la nave industrial, sube por la rampa y verás tres ordenadores. Cuando se encienda una luz verde sobre uno de ellos, golpéalo y escucharás un sonidillo. Se encenderá otra luz verde sobre uno de los otros dos. Lentamente, colócate junto a él. Si lo haces correctamente, habrá un "flashazo" y tu salud se recuperará.

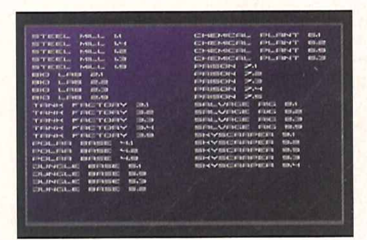




▲ **HORMIGAZA EN ARIZONA:** Destruye el observatorio en Arizona y espera a escuchar una bomba a lo lejos. Ahora inspecciona el gran cráter del escenario, para encontrar un meteorito. Destrúyelo y escapa como una gacela, pues de él saldrá una hormiga gigante que dispara rayos láser a todo lo que tenga cerca. Con suerte, le dará para el pelo a tus enemigos.

FIGHTING FORCE 2





Con este truco vas a poder elegir el nivel del juego en el que quieres comenzar la partida. Es tan sencillo como esto: nada más conectar el juego, en la pantalla del título (la que dice "Press Start"), pulsa la secuencia Izquierda, Arriba, X, Arriba, Derecha, e Y. Si lo has hecho correctamente, verás una especie de "flashazo" en la pantalla. Ahora, ya puedes seleccionar "New Game" y tendrás a tu disposición una larga lista con todos los niveles del juego. ¿Era o no era de lo más sencillo?

WILD METAL

Sobrevivir en este juego de tanques no resulta nada fácil, así que a lo mejor te interesa echar mano de estas, ejem, ayudas. Son secuencias que se realizan en cualquier momento del juego (no hace falta pausar):

- **TODAS LAS ARMAS:** Pulsa A, A, Derecha, Y, A, Derecha.
- **LOS ENEMIGOS NO TE ATACAN:** Pulsa B, Abajo, A, Abajo, X, Y.
- **MÁXIMA SALUD:** Pulsa Abajo, Abajo, A, X, B, X.
- **MÁS VELOCIDAD:** Pulsa Arriba, X, Abajo, B, A, Y.
- **INVENCIBILIDAD:** Pulsa, Y, Derecha, B, Izquierda, X, Abajo.





SOUL REAVER

Como sabes, los glifos son conjuros mágicos que Raziel encuentra tras resolver determinados puzzles. Con estas secuencias, podrás conseguirlos sin tener que realizar las difíciles pruebas que plantea el juego. Todos los trucos son secuencias que tienes que pulsar rápidamente, con el juego en pausa y los dos gatillos presionados. Si lo haces correctamente, oirás un sonido característico, similar al golpe de una espada.

Los trucos funcionan, pero hay que hacerlos muy rápidamente, así que si no escuchas el sonido, vuelve a intentarlo hasta que salga.





GLIFO FUERZA: Paras conseguir el Glifo de la Fuerza (el menos poderoso de todos) pulsa la secuencia: Abajo, Izquierda, Y, Abajo, Arriba.



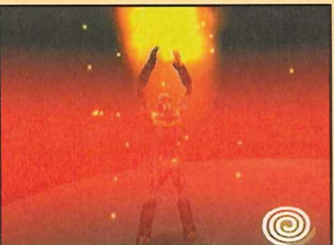


GLIFO AGUA: La secuencia para conseguir el Glifo del Agua es: Abajo, B, Arriba, Abajo, Derecha. ¡Y que se vayan lavando, los muy guarros!





GLIFO PIEDRA: Consigue el Glifo de la Piedra con la siguiente secuencia: Abajo, B, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha.





GLIFO FUEGO: Podrás conseguir el Glifo del Fuego realizando esta secuencia: Arriba, Arriba, Derecha, Arriba, Y, X, Derecha.





GLIFO SONIDO: Ensordece a tus enemigos con el Glifo del sonido, que conseguirás pulsando: Derecha, Derecha, Abajo, B, Arriba, Arriba, Abajo.





GLIFO LUZ SOLAR: Da el poder mágico más potente. Consíguelo con: Izquierda, B, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Arriba, Izquierda.

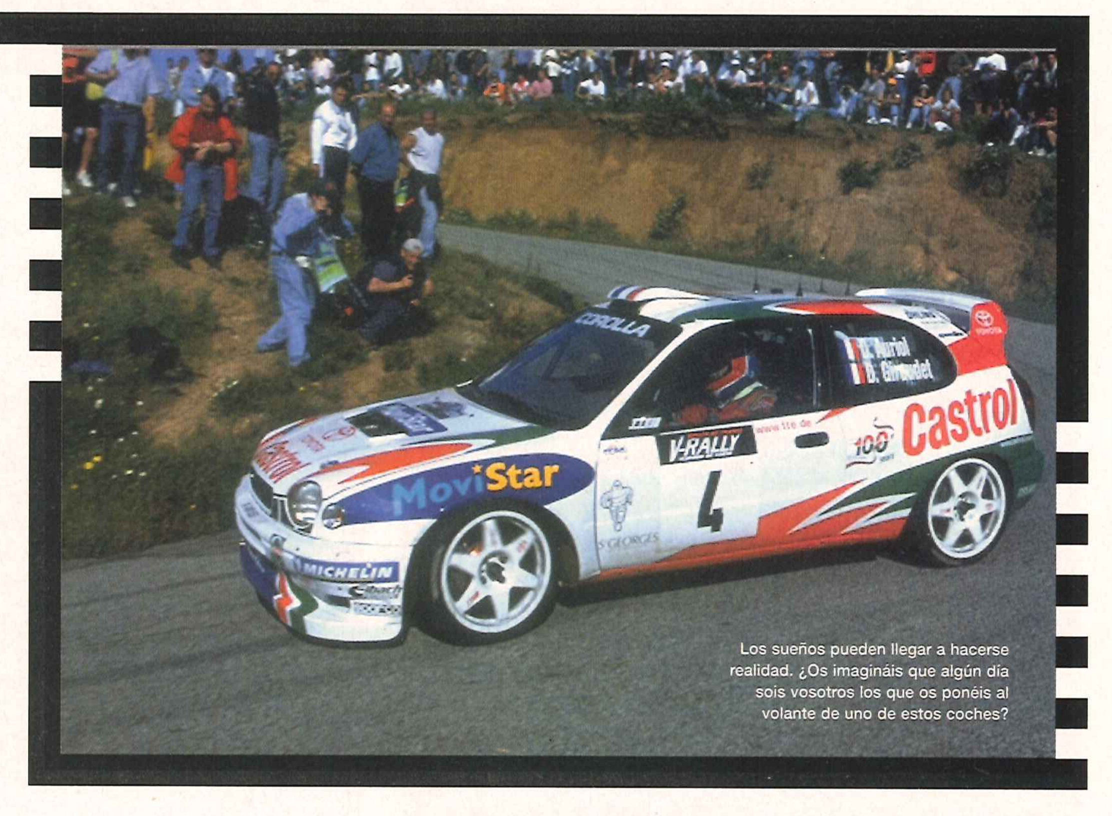
Escuela de pilotos de carreras



Aquí tenéis información de las distintas escuelas que imparten cursos de pilotaje en nuestro país, tanto para pilotos de carreras, como para perfeccionar vuestra forma de conducir.
Con todos estos datos en vuestro poder, ya no tenéis excusas: la carretera hacia el primer lugar del podium se abre ante vosotros.

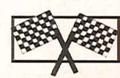
Con «Sega Rallly 2», «Speed Devils», o «Tokyo Highway Challenge», entre muchos otros, en las estanterías de los comercios, y con lo que está a punto de situarse en la parrilla de salida («V-Rally 2», «Metropolis Street Racer», o «Sega GT Homologation Special», entre otros), no nos negaréis que la fiebre de la velocidad está pegando fuerte en los últimos meses.

Y como una cosa lleva a la otra, se nos ha ocurrido que es más que probable que a alguno de vosotros se le despierte el gusanillo y quiera llegar algún día a emular a Carlos Sáinz, Pedro Martínez de la Rosa o Marc Gené. Y no sólo jugando a estos títulos, sino conduciendo un coche de competición verdadero.



Los sueños pueden llegar a hacerse realidad. ¿Os imagináis que algún día sois vosotros los que os ponéis al volante de uno de estos coches?

Con tanto juego de carreras para Dreamcast, seguro que te apetece conducir un bólido

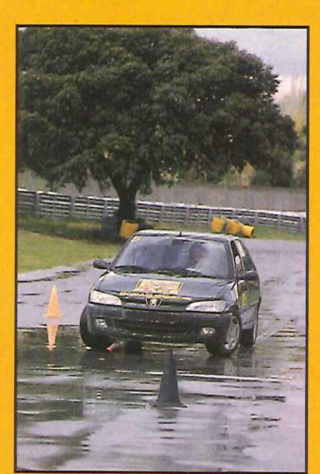


ESCUELA DE CONDUCCION RACE

El Real Automóvil Club de España (RACE) ofrece desde hace veinte años un curso de perfeccionamiento de la conducción, dirigido a personas que desean adquirir una mayor destreza al volante ante situaciones especiales (frenadas de emergencia, derrapajes, bloqueos de ruedas,...)

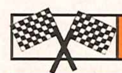
Como veis, se trata de un curso de lo más interesante y divertido. Pueden realizarlo todo tipo de personas, ya sean profesionales (escoltas, policías), o bien particulares. El único requisito es tener el carnet de conducir B-1.

El curso se realiza en un día (6 horas), en la mañana de los sábados y los domingos, en la pista deslizante del Circuito del Jarama, en Madrid. Con una filosofía eminentemente práctica, se realiza en turismos de la escuela conectados en todo momento con los monitores que guían personalmente cada uno de los ejercicios que realizamos. Su precio, asequible: 23.000 ptas. ó 20.000 ptas. (socios del RACE).



Nosotros, que somos redactores y no le tenemos miedo a nada (además, nos apuntamos a un bombardeo), pasamos una estupenda jornada en el Circuito del Jarama, con Ernesto Nava, director de la escuela, y con los monitores José Mª Ginés, Francisco Santiago y Emilio de Diego, que nos dieron multiples consejos de conducción de lo más interesantes y que enseguida probamos... en la redacción con «V-Rally 2».

Teléfono: 91 657 08 75



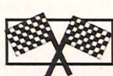
ESCUELA RAC

El Real Automóvil Club de Cataluña (RACC) imparte dos cursos diferentes de perfeccionamiento de la conducción. El primero es un curso de "Seguridad y Conducción" (SIC), encaminado a conocer el comportamiento del vehículo y su control en situaciones complicadas (frenadas en suelos con poco agarre o en situaciones de climatología complicada, derrapajes, trazado de virajes...). Se realiza durante dos días, en las instalaciones del RACC en el Cicuito de Cataluña (Montmeló - Barcelona) y su precio es de 64.200 ptas. (de 48.150 ptas. para los socios del RACC, si lo realizan en días laborables ó 58.850 ptas. en días festivos).

El segundo es el "Curso de Perfeccionamiento del SIC" y está dirigido a personas que ya han realizado el curso anterior y desean pasar a un segundo nivel, con ejercicios mucho más complejos y un nivel de exigencia también bastante más elevado (frenadas con derrapajes, frenadas utilizando el motor, etc.). Dura un día y cuesta 37.450 ptas. (32.100 ptas. a los socios del RACC).

Si ya tienes el carnet de conducir, estos cursos te resultarán de lo más interesante... y muy útiles en momentos complicados.

E-mail: webmaster@racc.es
Internet: www.racclub.net/html/esp/escuela/esc
Teléfono: 93 495 50 35



EVRACING-ESCUELA DE PILOTOS

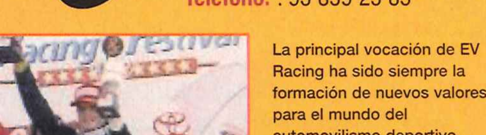


La escuela de pilotos creada por Emilio de Villota tras vencer el Campeonato Británico de Fórmula 1, hace ya 20 años (aunque a algunos nos parezca que fue ayer), es en la práctica la única escuela dirigida básicamente a prepararnos para ser piloto de carreras. Por sus aulas han pasado la mayoría de pilotos españoles que han cosechado éxitos internacionales, como Carlos Sáinz, Pedro M. de la Rosa o Marc Gené. Sus objetivos son claros: elevar el nivel de los pilotos españoles en el contexto de la competición internacional, y colaborar en la mejora de la seguridad vial a través del mayor conocimiento de las técnicas de conducción.

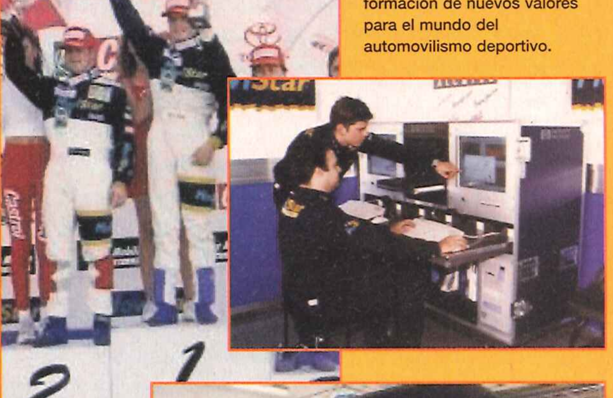
El progreso de los alumnos va desde la iniciación, con el "Curso de Monoplazas", que dura dos o tres días y cuesta 98.000 o 130.000 ptas. respectivamente. No es necesario tener carnet de conducir.

A partir de ahí, el alumno puede entrar en el Equipo de Fórmula, donde recibirá todo tipo enseñanzas y de apoyos en el caso de que decida adentrarse profesionalmente dentro del difícil mundo de la alta competición. Esto ya está reservado para los "elegidos para la gloria", aunque, nunca se sabe, ¿no podrías ser vosotros uno de ellos?

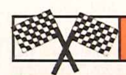
E-mail: info@evracing.com
Internet: www.evracing.es
Teléfono: . 93 859 25 85



La principal vocación de EV Racing ha sido siempre la formación de nuevos valores para el mundo del automovilismo deportivo.



Esta escuela de pilotos cuenta con los medios materiales más modernos, así como un profesorado excepcional.



ESCUELA TAC

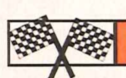


Con sede en Ametlla de Mar (Tarragona), la escuela TAC ofrece una serie de cursos de conducción, tanto de turismos como de Fórmula. Los primeros están encaminados a mejorar las técnicas para reaccionar ante todo tipo de reacciones imprevistas.

En turismos, las modalidades son de conducción, conducción invernal (en pista deslizante), derrapaje y control, e incluso cursos Stage I y Alto Nivel, dirigidos ya a personas que se entrenan para la competición e incluso para convertirse en pilotos profesionales. La duración puede ser de un día o dos, y tienen unos precios que oscilan entre las 25.000 y las 100.000 ptas.

Pero lo más alucinante es poder hacer el curso de Fórmula, en el que conducimos un auténtico monoplaza Fórmula Orión, con el asesoramiento de expertos monitores. Este curso se realiza también en un día (10 horas), y su precio es de 70.000 ptas. Sin duda, éste podría ser un buen comienzo para una fulgurante carrera que nos lleve directamente al cielo de la Fórmula Uno.

Internet: www.tac.es
Teléfono: . 93 450 47 37



RACE TODO-TERRENO

En 1996, el RACE creó la Escuela de Todo-Terreno, y desde entonces viene ofreciendo cursos de iniciación y avanzados, con el objetivo de elevar los conocimientos teóricos y prácticos sobre la conducción de este tipo de vehículos. La escuela se encuentra en el Circuito del Jarama y cuenta con una pista en la que se han preparado todo tipo de obstáculos.

Los cursos pueden realizarse con vehículos de la propia escuela, o con el vehículo propio (en este caso, son más baratos). Su duración es de seis horas y están dirigidos por Juan Alonso de Celada.

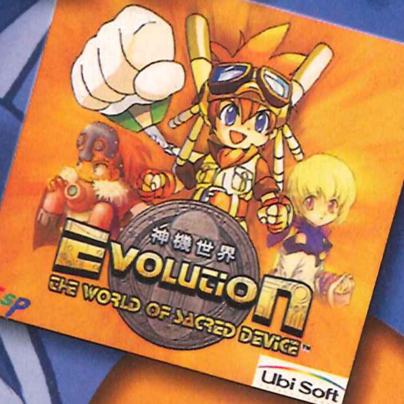
En cuanto al precio, si realizamos el curso con nuestro propio todo-terreno, nos costará 30.000 ptas. (25.000 si somos socios del RACE) y si lo realizamos con vehículo de la escuela, 37.000 ptas. (32.000 para socios).

Internet:
www.race.es/escuelas/index.html



CONCURSO EVOLUTION

Si te gustan los juegos de aventuras, entonces seguro que ya conoces «Evolution», el primer RPG que ha salido para Dreamcast. Ahora, participando en nuestro concurso, te ofrecemos la posibilidad de disfrutar de esta fantástica aventura de la forma más sencilla.



¡Regalamos 20 Evolution!

¡Encuentra las 7 diferencias y podrás ganar uno de los 20 juegos que sorteamos!





Dreamcast

Ubi Soft ENTERTAINMENT

BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la Revista Oficial Dreamcast que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Oficial Dreamcast. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO EVOLUTION ".
2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas, se seleccionarán VEINTE que ganarán un juego «Evolution» para Dreamcast. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 24 de Abril hasta el 29 de Mayo de 2000.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 30 de Mayo de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Julio de la Revista Oficial Dreamcast.
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: UBI SOFT y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre y Apellidos:

Dirección:

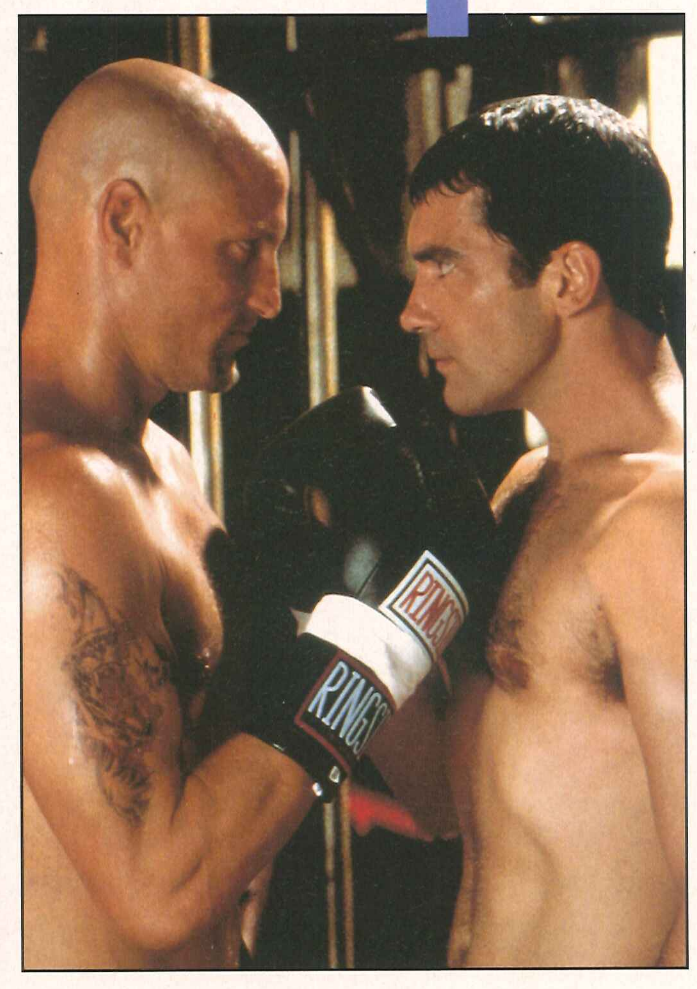
Localidad:

Provincia: C.Postal:

Las 7 diferencias son:

Jugando a tope

Si «Ready 2 Rumble» es uno de tus juegos favoritos...



De la mano del aclamado guionista y director Ron Shelton acaba de estrenarse "Jugando a Tope", en la que Woody Harrelson y nuestro Antonio Banderas se enfrentan en un duelo con el mundo del boxeo como fondo. Los dos actores dan vida a Vince Boudreau y a César Domínguez, una pareja de boxeadores amigos y a la vez rivales. Ambos llevan unos años sin pelear y, de repente, se les presenta la oportunidad de su vida: enfrentarse en un combate en Las Vegas. Hay mucho dinero en juego, pero se tienen que presentar en la ciudad de inmediato, por lo que emprenden camino a la ciudad del juego, en compañía de la amiga de ambos Grace Pasic, un personaje interpretado por Lolita Davidovich.

No podéis dejar de ver este duelo interpretativo... y también real, porque Woody Harrelson le rompió dos costillas a Antonio Banderas durante el rodaje. Y es que estos dos chicos que se toman su trabajo muy en serio.

Estreno: 14 de Abril

Internet: http://movies.go.com/playit/



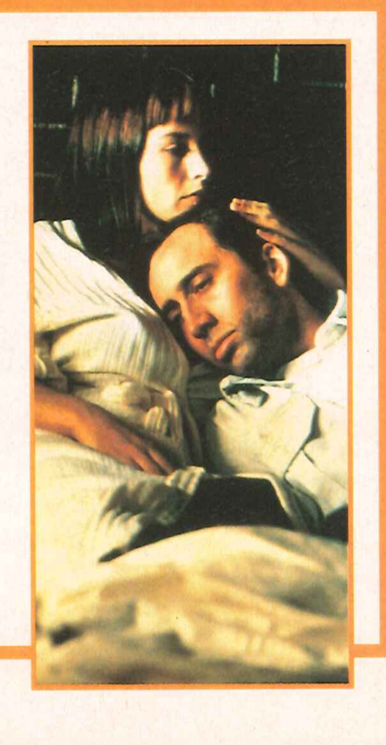
Al límite

Con películas como "Taxi Driver" o "Casino", Martin Scorsesse se ha convertido uno de los grandes maestros del séptimo arte y pronunciar su nombre es ya sinónimo de calidad.

En estos días se estrena su última película, "Al Límite", que está protagonizada por Nicholas Cage. En ella, Cage da vida a Frank Pierce, miembro del personal paramédico de un servicio de urgencias (tipo SAMUR). Rodeado de heridos y moribundos, Frank se mueve en el mundo urbano nocturno, y está quemado por los años que lleva salvando vidas, pero también viendo morir a mucha gente. Durante dos días y tres noches conoceréis a un hombre al borde de la crisis moral y espiritual. Es una película dura, pero llena de emoción.

Estreno: 28 de Abril

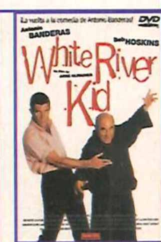
Internet: http://www.bringingoutthedead.com/



ALQUILER VÍDEO-DVD

JULIA ROBERTS RICHARD GERE
NOVIA A LA FUGA





A partir del 18 de abril, Buena Vista pone en alquiler "Novia a la fuga", una divertida comedia romántica con una de las parejas más famosas de la pantalla grande: Julia Roberts y Richard Gere.

Paramount Pictures, por su parte y en la misma fecha, pone en circulación para alquiler "La hija del general", un thriller con asesinato incluido y ambientado en el ejército estadounidense.

Manga films sigue apostando fuerte por el formato DVD, y en esta ocasión saca a la venta "White River Kid", la historia de la curiosa relación entre un "espalda mojada", un falso monje y un delincuente. Dentro del disco se incluyen ficha técnica, artística, versión española e inglesa.

Casi perfecto

Madonna, en el papel que mejor le va



Abbie y Robert son íntimos amigos, y podrían ser la pareja perfecta. Sólo hay un inconveniente: Robert es gay. A pesar de todo, un día vuelven de una fiesta con unas copas de más, y ella acaba embarazada. Ahora se les plantea un panorama totalmente nuevo, y por el bienestar del hijo deciden convivir y formar una familia. Desde luego, no será la familia perfecta, pero para ellos será lo que más se le parece.

Veremos si Madonna, que precisamente está a punto de ser madre por segunda vez en la vida real, es capaz de darle credibilidad a su personaje en esta original comedia.

Estreno: 14 de Abril

Internet: www.nextbestthingmovie.com

La princesa Mononoke

El destino del mundo depende del coraje de un guerrero



Basado en la antigua tradición japonesa, éste es el relato animado de un conflicto bélico entre una civilización invasora y los dioses del bosque, una guerra que amenaza con destruir el equilibrio que reina en las fuerzas de la naturaleza.

Dirigida por el famosísimo jefe de animación japonés Hayao Miyazaki, se trata de una de las únicas dos películas que han superado los 150 millones de dólares de recaudación en las taquillas orientales.

El argumento se sitúa en el Japón antiguo, en una época de rebeldía, guerreros samurais y pueblos separados por miles de kilómetros. Las guerras se desencadenan en los campos, y en una de estas batallas Ashitaka conoce a San, la Princesa Mononoke, una joven criada por los lobos y dispuesta a morir para derrotar a los humanos. Contra su voluntad, Ashitaka se ve metido en la lucha entre el hombre y la naturaleza, e intenta convencer a las dos partes para que busquen una solución pacífica.

En realidad, lo que quiere encontrar es un terreno neutro, donde las criaturas del bosque y los humanos puedan convivir en un mundo pacífico. Una bella película de animación que seguro que os hipnotizará.

Estreno: 7 de Abril

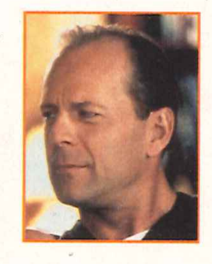


Historia de lo nuestro



Historia de lo nuestro nos plantea una pregunta universal: ¿por qué aquéllas cualidades que teníamos y que nos hizo enamorarnos el uno del otro, son las que ahora nos separan porque nos resultan inaguantables?

Bruce Willis y Michelle Pfeiffer, pretenden hacernos recapacitar a todos sobre el amor y la convivencia.



Estreno: 7 de Abril

Internet: http://www.universalpictures.com/storyofus

VENTAVÍDEO

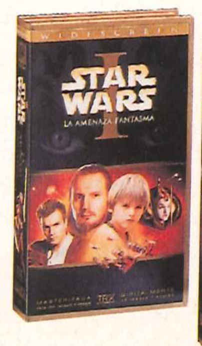
Star Wars La amenaza fantasma

La espera ha terminado...

Desde el día 5 de abril ya se puede encontrar en cualquier tienda la película "Star Wars: La Amenaza Fantasma". La cinta ha sido masterizada digitalmente para obtener la mejor calidad de imagen y sonido, y se vende en formato normal y widescreen al precio de 2.995 ptas.

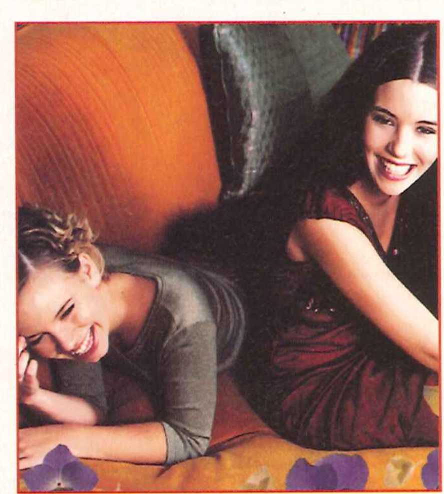
Es la oportunidad ideal para disfrutar en casa del nuevo capítulo de la serie galáctica más famosa de toda la historia. Si eres un incondicional y te has despistado, corre a tu tienda, que aún quedan...







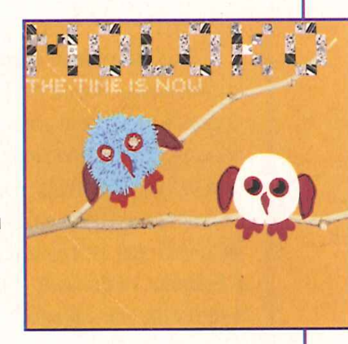
M·2·M
SHADES OF PURPLE



Marit y Marion se conocieron cuando solamente tenían cinco añitos, en Oslo (Noruega). Les dijeron a sus padres que querian ser "artistas", y se apuntaron a escuelas de guitarra y piano. Y ahora aqui las teneís, dos chicas muy guapas, con un contrato millonario debajo del brazo firmado con la compañia Atlantic Records por su primer disco, y con un estilo pop de musica pegadiza que recuerda un poco a otros grupos como "TLC" o "Eternal".

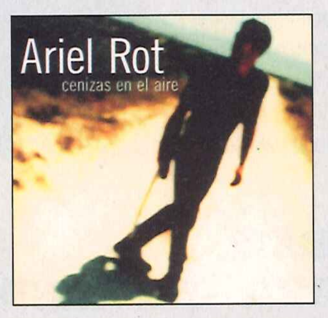


moloko
The times is now



Un buen día, Roisin Murphy, una dublinesa con un poco de cara (o con mucha, según se mire), se acercó en una fiesta a Mark Brydon, (productor, arreglista, y remezclador en alza) para preguntarle: "Do you like my tight sweater?" (¿Te gusta mi jersey estrecho?). A Mark, por lo visto, no sólo le gustó el jersey, sino que la preguntita de marras le inspiró una canción que más tarde se convirtió en el primer éxito de Moloko. El nombre del grupo hace referencia a una bebida que se tomaba en el Karova Milk Bar, de la película de Stanley Kubrik "La Naranja Mecánica". Ahora, Roisin es su vocalista, y Mark se encarga de crear los ritmos acústicos y electrónicos que suenan en sus temas. Ambos tienen un particular modo de ver la vida, que ha quedado reflejado en este disco.

arielROT



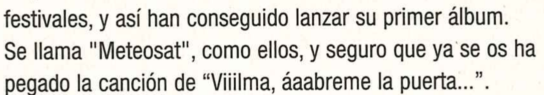
Es una auténtica institución dentro del rock en España, y lleva en primera línea desde hace 20 años, cuando empezó a sonar con Tequila, su primer grupo. Después de aquéllo y de dos discos en solitario, formó Los Rodríguez, grupo con el que también cosechó grandes éxitos. Así llegamos hasta la actualidad, en que nos presenta su nuevo álbum, "Cenizas en el aire".

El propio Ariel ha sido el productor del disco, asumiendo por primera vez la máxima responsabilidad del proceso. Y el resultado ha sido, como no podía ser de otra manera, un disco lleno de sabor latino, con aromas y colores rioplatenses, un estilo en el que Ariel siempre ha sido pionero.

Meteosat
Guerrilleros punk



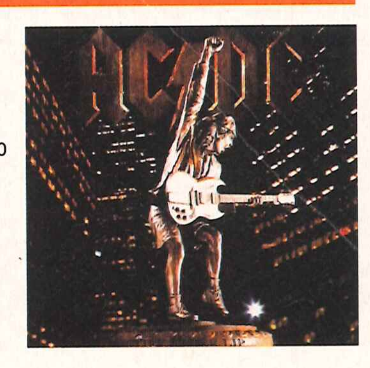
Meteosat es un grupo nacido hace ya más de tres años, que ha venido utilizando desde entonces lo que ellos llaman táctica de guerrilla punk. Básicamente, consiste en presentarse a todo tipo de concursos y festivales, y así han conseguido lanzar su primer álbum.

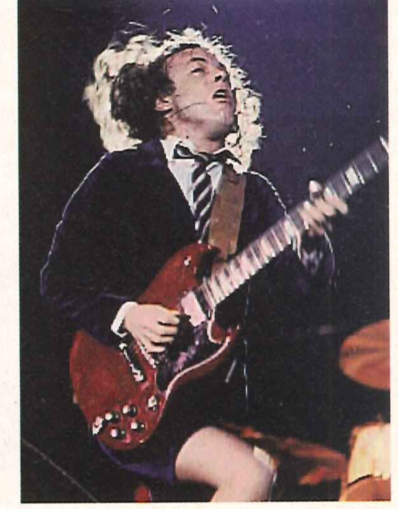


AC/DC stiff upper lip

La mítica banda australiana, formada en 1974, está considerada uno de los mitos del heavy-metal, porque ha sabido mantenerse como uno de los mejores grupos de este planeta azul, ahora llamado "aldea global".

El cuarteto acaba de sacar al mercado su último disco, que viene cargado de la fuerza que les caracteriza. Además, nos gustaría ver la cara que se te queda cuando te contemos que en Leganés (Madrid), uno de los municipios españoles más comprometidos con el rock radical, se ha inaugurado una calle con el nombre de la banda para rendirles homenaje. Es el único sitio del mundo que lo ha hecho, y los chicos de AC/DC están encantados. Así que no será raro verles por nuestro país en concierto dentro de poco.





CENTRO MAIL

www.centromail.es

CABLE EXTENSIÓN PERFORMANCE



1.990

CABLE SCART (EUROCONECTOR)



3.990

CONTROL PAD PERFORMANCE ASTROPAD



AZUL NEGRO ROJO VERDE

4.490

CONTROLLER



~~4.990~~ 4.690

DREAMCAST

39.900

JOYSTICK ARCADE STICK



~~8.990~~ 8.690

KEYBOARD



~~4.990~~ 4.690

MEMORY CARD PERFORMANCE



2.990

MOTION PAK PERFORMANCE

2.990

MUEBLE DREAM STATION DC/PSX

~~4.990~~ 4.900

VIBRATION PAK



~~3.990~~ 3.790

VISUAL MEMORY



~~4.990~~ 4.490

VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL



~~10.990~~ 10.490

VOLANTE RACE CONTROLLER

~~10.990~~ 9.990

VOLANTE THRUSTMASTER FERRARI RACING W.

~~13.990~~ 12.490





Juego	Precio anterior	Precio
AEROWINGS	8.990	8.490
CRAZY TAXI	8.990	8.490
DEADLY SKIES	9.490	8.490
EVOLUTION	8.990	8.490
FIGHTING FORCE 2	8.990	8.490
HYDRO THUNDER	5.990	5.490
LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER	9.990	8.490
MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE	5.990	5.490
MONACO G. P. RACING SIMULATION 2	8.990	6.990
MORTAL KOMBAT GOLD	5.990	5.490
NBA 2K	8.990	8.490
NBA SHOWTIME	5.990	5.490
RAYMAN 2	8.990	8.490
RE-VOLT	8.990	8.490
READY 2 RUMBLE BOXING	5.990	5.490
RED DOG	8.990	8.490
RESIDENT EVIL 2	8.990	8.490
SEGA RALLY 2	8.990	8.490
SHADOWMAN	8.990	7.990
SONIC ADVENTURE	8.990	8.490
SOUL CALIBUR	8.990	8.490
SPEED DEVILS	8.990	6.990
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	8.990	6.990
TEE OFF	8.990	8.490
THE HOUSE OF THE DEAD 2	8.990	8.490
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION	9.990	8.490
TOY STORY 2	9.990	8.490
UEFA STRIKER	5.990	5.490
VIRTUA STRIKER 2	8.990	8.490
WORLDWIDE SOCCER 2000	8.990	7.990







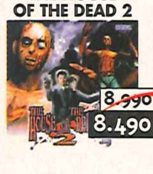








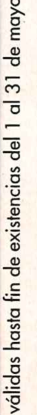









Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de mayo.


pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ©937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ©938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ©937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ©974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ©962 950 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 © 976 536 156
• C/ Cádiz,14 © 976 218 271





DVD doméstico de Panasonic
Para saborear el cine digital



Para los buenos amantes del cine, Panasonic ha lanzado un nuevo modelo de DVD, el A360, que va a marcar un estándar que seguramente otros seguirán.

Con una capacidad de 500 líneas de resolución y un procesador DAC de 10 bits para optimizar la imagen, este DVD incorpora seis canales de audio digital Dolby Pro Logic 5.1, que proporcionan un perfecto sistema de sonido surround con efecto envolvente, aun sin necesidad de tener en casa los seis altavoces y el amplificador que este sistema suele precisar.

Sumad a todo esto todos los extras que las películas en formato DVD pueden ofrecer y tendréis el reproductor que siempre habíais soñado.

Mod.: Panasonic DVD-A360

Grabador de voz de Sony
¡Olvídate de tomar apuntes!



El grabador de voz R100PC de Sony se puede convertir en un aparato de lo más útil gracias a su tamaño verdaderamente pequeño (10 x 4,5 x 1 cm.), que le permite caber en el bolsillo de cualquier camisa. Se trata de una herramienta ideal sobre todo para los que tienen que estar constantemente anotando pequeños datos por motivo de trabajo. Con él podemos grabar nuestra voz directamente, quedando archivada como mensaje digital (con capacidad de hasta 198 mensajes).

La grabación que se obtiene es de alta calidad, dura hasta dos horas y media y, además, se trata del único grabador de voz del mercado que permite descargar lo grabado a un PC, o transmitirlo como e-mail de sonido en formato wav.

Mod.: ICD-R100PC

Más información: www.sony.com

Cámara digital Mavica, de Sony
Las fotos sin papel

La marca japonesa Sony pone a nuestra disposición la nueva cámara fotográfica Mavica, una pequeña cámara digital que utiliza un disquete convencional de 3,5'' como sistema de almacenamiento de las fotografías que tomamos. Además, tiene la ventaja de venir equipada con una unidad de disquete de gran velocidad, que le permite grabar y leer los ficheros cuatro veces más rápido que una unidad convencional.

Todas estas prestaciones, unidas a un precio bastante razonable, convierten a Mavica en una cámara ideal para todo tipo de uso.

Mod.: SONY MVC-FD88



Reproductor Yepp MP3
Toda la música del mundo

El futuro de la música "portátil" llega a nuestras manos gracias a Samsung Electronics, que nos ofrece el reproductor MP3 "Yepp". Con el tamaño de una tarjeta de visita y un peso de sólo 64 gr., este pequeño gran reproductor permite descargar archivos de Internet (y de otros servicios on-line). Gracias a su memoria de 40 MB, podemos llevar nuestra música favorita en el bolsillo.



El "Yepp" se encuentra disponible en dos modelos: una unidad básica (YP-E16) y otra de lujo (YP-D40), que incluye sintonizador FM de radio y un listín telefónico. ¿Se puede pedir algo más?

Mods.: YP-E16 y YP-D40.

Más información: www.samsung.es

Teléfono Móvil - Televisor
Un 2x1 para hablar y ver la televisión



Samsung ha conseguido la primera combinación entre televisor y teléfono móvil del mundo, un invento que nos permite hablar al mismo tiempo que disfrutamos de nuestros programas televisivos favoritos. Este nuevo móvil incorpora un receptor televisivo en miniatura, y nos permite una movilidad absoluta sin que las funciones del teléfono y las del televisor pierdan su alta calidad de recepción. Es un buen motivo para que los adictos a los móviles se enganchen también a los programas de la tele.

Mod.: SCH-M220

Más información: www.samsung.es

AGENDA

MUSICAL

La Bella y la Bestia



Disney ha apostado muy fuerte para trasladar hasta el teatro Lope de Vega, de Madrid, toda la magia y la fuerza de las representaciones musicales de Broadway. Para ello, ha puesto sobre las tablas del escenario una de sus creaciones más emblemáticas.

38 actores-cantantes-bailarines seleccionados en nuestro país son los encargados de dar vida a "La bella y la bestia", una historia de un amor en principio imposible, pero que los protagonistas logran culminar eliminando las barreras físicas, y valorando por encima de lo demás, la belleza interior. No vayáis a pensar que el espectáculo es exclusivo para niños, porque aunque no lo seáis, tardaréis bastante tiempo en olvidar esta maravilla.

➧ Teatro Lope de Vega
Gran vía, 57 Madrid
Teléfono: 91 5472011

➧ Precios
Butaca de patio: 7.450 ptas. **Club: 6.750 ptas.**
1er. Anfiteatro: 4.750 ptas. **2º Anfiteatro: 3.750 ptas.**



TELEVISION

Locomotion



Locomotion es un canal de animación de Vía Digital que ha reforzado su programación con nuevos espacios de manga y anime.

En abril y mayo, en su ciclo "Japanimotion", se estrenarán series como "Sukeban Deka", "Shuten Doji", "Burn Up Warrior" y "Ellcia" entre otros. Además, también se va a emitir un maratón especial de "South Park" con motivo de la presentación de la segunda temporada de esta popular serie, para disfrutar a tope del humor de estos alocados gamberretes.

➧ Internet **www.locomotion.com**

CONCIERTO

Presuntos implicados



Presuntos Implicados se prepara para ofrecer una gira centrada en su último disco, "Versión original". El álbum cuenta con colaboraciones estelares de la talla de Armando Manzanero, Milton Nascimento o Pancho Céspedes.

Ya falta muy poco para disfrutar de estas tres citas con la impresionante voz de Sole, y su no menos poderosa capacidad interpretativa... y es que esta chica tiene alma de blues.

➧ Barcelona. **Palau de la Música. 7 de Junio.**
➧ Madrid. **Palacio de Congresos. 15 y 16 de Junio.**

CONCIERTO

Carlos Santana

A mediados de Mayo vuelve a España por tres días el músico mexicano Carlos Santana, para tocar en Madrid, Zaragoza y Barcelona. Su último disco, "Supernatural", que incluye el éxito "Corazón Espinado" sigue escuchándose en todas las emisoras del país. Una buena oportunidad para disfrutar de su sonido en directo.

➧ Madrid. **Plaza de toros de Leganés. 18 de Mayo.**
➧ Zaragoza. **Pabellón Príncipe Felipe. 19 de Mayo.**
➧ Barcelona. **Palau Sant Jordi. 20 de Mayo.**

CONCIERTO

Celtas Cortos



Los Celtas Cortos han cumplido su promesa, y se reencuentran con el público en una gira para disfrutar de su álbum "Tienes la puerta abierta".

En él, no faltan sus guitarreos y bases de Hip Hop, sus esencias latinas y minutos acústicos de naturaleza celta, que es la base de su música.

➧ Asturias. **Ujo. 28 de Abril.**
➧ Zaragoza. **Tauste. 29 de Abril.**
➧ Alicante. **Teulada. 30 de Abril.**

Si quieres tener tus revistas y CDs Dreamcast



¡Pide los archivadores!





Archivador CDs
750 Ptas.

Arch. revistas
950 Ptas.

Oferta especial

Arch. revistas
+
Archivador CDs
1.500 Ptas.

Consíguelos llamando a los números **902 12 03 41** ó **902 12 03 42** o enviando el **cupón de la solapa.**



en cualquiera de estos juegos en tu Centro MAIL

- Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: Centro MAIL • C de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5 F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 ptas, Baleares 795 ptas)

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DIRECCIÓN ....

POBLACIÓN ....

CÓDIGO POSTAL .... PROVINCIA ....

TELÉFONO .... MODELO DE CONSOLA ....

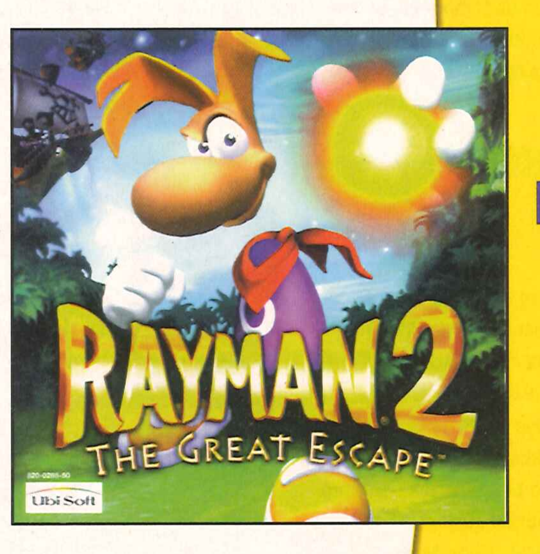
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO ....

Dirección e-mail ....

CDC



www.centromail.es





RAYMAN 2

~~8.490~~
7.990

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: *Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.*
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

CADUCA EL 31/05/2000 | NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

RECIBE EN CASA LA REVISTA OFICIAL DREAMCAST

Suscríbete

un año a Revista Oficial Dreamcast™

y consigue un **25% de descuento**

12 números

~~11.700~~

por sólo 8.775 Ptas.

ahorrate casi 3.000 Ptas.

Y además

- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en tu casa.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- **Por correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- **Por teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- **Por fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- **Por correo electrónico:** en la dirección e-mail: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO